DEAD LANDS

ПОТЁРТОЕ СЕДЛО

SAVAGE WORLDS

СЦЕНАРИИ И ПРАВИЛА

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

rom_mik@mail.ru #9751

Потёртое седло

Санкт-Петербург
Студия 101
2016

rom_mik@mail.ru #9751

УДК 794.08
ББК 77.056я92
Б 87

Перевод: Анатолий Кияшко
Редактор: Анастасия Гастева

Пол «Wiggy» Уэйд-Уильямс
Б 87 Потёртое седло/Пер. с англ. — СПб.: Студия 101, 2016. – 45 с.
УДК 794.08
ББК 77.056я92

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.

© Перевод на русский язык, Studio 101, 2016.
© Great White Games, 1996.
Deadlands™ by Great White Games.
Authorized translation of the English edition.
Used with permission, all rights reserved.

rom_mik@mail.ru #9751

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 4

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ДОЛЖНО ПРОДОЛЖАТЬСЯ 5

ПОХИЩЕННЫЕ 13

НАЙТИНГЕЙЛ-ЭКСПРЕСС 21

ПИЩА ДЛЯ РАЗМЫШЛЕНИЙ 24

ПОХОДКА МЕРТВЕЦА 31

СКЛОЧНЫЙ ГОРОДИШКО 36

БЫСТРЫЕ ПЕРЕСТРЕЛКИ 40

rom_mik@mail.ru #9751

ВВЕДЕНИЕ

Каким бы ни было путешествие: по железной дороге, по реке, в дилижансе или в потёртом седле — оно становится особенным, едва ты оказываешься к западу от Миссисипи. Расстояния между поселениями Запада огромны, и способность преодолеть этот путь, не встречая преград, — воистину редкий талант, доступный немногим.

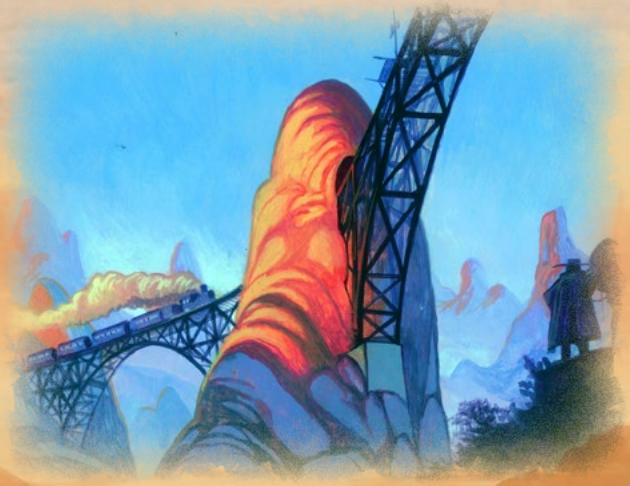
Странствуя по Спорным Территориям во время работы на того или иного железнодорожного барона, я открыл для себя, что все без исключения мои путешествия имели одну общую черту — опасность. Гнев ли это природы или злоба людская, или (в недалёком прошлом) странные и ужасные события, погребальным саваном укрывшие Северную Америку, — что-то на вашем пути да случится, уж будьте уверены. Ступайте осторожно, амигос.

— из «Путеводителя по Спорным Территориям», 1880 г., Финеас П. Гейдж.

Встречай «Потёртое седло», Маршал, — сборник небольших приключений по Мёртвым Землям. В отличие от остальных, эти истории составлены так, чтобы легко вписаться в ваши ковбойские путешествия в качестве интермедий и занять одну игровую встречу. Смотри на них как на детализированные «случайные встречи».

Они никак не связаны между собой, а значит, могут быть сыграны в любом порядке и в любое время. Указанные имена и названия использованы здесь для удобства, но смело меняй их в соответствии с тем, в какие края занесёт твой отряд. Не трусь, амиго, — твоей стройной истории эти приключения ничем не навредят.

Приключения рассчитаны на персонажей ранга закалённый или около того, но если чуть поменять количество смертоносных врагов, истории подойдут как для более слабых, так и сильных команд. Тебе виднее, что по зубам твоим ковбоям, Маршал.



Маршалу следует прочесть каждое приключение перед началом игры. Знание общего направления и деталей сюжета наперёд добавит игре динамики и сделает её более гладкой. Тебе нужен «Дневник авантюриста», а также «Deadlands: Книга Маршала», чтобы начать игру. Фигурки или миниатюры персонажей рекомендуются к использованию, но не обязательны.

Если ты собираешься играть в эти приключения, то **немедленно прекрати читать**, дружище. Узнав сюжет заранее, ты лишь испортишь себе удовольствие.

rom_mik@mail.ru #9751

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ДОЛЖНО ПРОДОЛЖАТЬСЯ

В конце долгого дня пути, как раз на закате, ковбоям попадается на глаза скопление палаток. Это может быть лагерь старателей, таможенная застава или даже совсем недавно основанный городок — зависит от того, где путешествуют твои стрелки.

ПУСТОЙ ЛАГЕРЬ

Даже издали заметно, что людей здесь нет и в помине. Ни костров, ни голосов, ни хоть какого-то движения, разве что ткань палаток хлопает на вечернем ветру. На зов ковбоев будет ответом молчание. Стоит отряду подъехать ближе, и недружелюбность обитателей лагеря становится понятной — они там все мертвы.

Общим счётом, шесть трупов. На телах нет никаких видимых повреждений, но и признаков жизни тоже нет. Покойники уже окоченели, а на их лицах застыла жуткая смесь боли и страха.

Расстегнув на трупах рубашки, можно найти странные сине-чёрные метки на груди у каждого из мертвецов. Это не кровоподтёки, что вам подтвердит любой путешественник, владеющий лечением. Персонажи, знакомые с холодным севером, посчитали бы, что бедолаги замёрзли. Да вот незадача, на конечностях — а они первыми страдают от сильного холода — следов обморожения нет. Успешно пройдя проверку общедоступных знаний, ковбои приходят к выводу, что метки напоминают следы пальцев, которые вдавливали в плоть.

С остальными уликами не густо. Один из обитателей лагеря вёл дневник. Это откровенно скучное чтиво, за исключением последней записи, отмеченной вчерашним днём и гласящей:

> *«Вчера останавливался передвижной аттракцион».*

Сейчас это мало что объясняет, но будет важно позже. Осмотр местности вокруг лагеря требует *проверки выслеживания*. Вечереет, но учитывать модификаторы за скудное освещение не требуется, ведь там топталось больше пяти человек. *Успех* позволяет заметить следы колёс трёх фургонов, которые вереницей ехали как раз в том направлении, куда держат путь наши ковбои. С рассветом можно будет определить, что следы оставлены несколько дней назад.

ХИККСВИЛЛЬ

На следующий день после полудня наши стрелки наталкиваются на ближайшее поселение. Ничего особенного оно собой не представляет, так, место обитания для 250 богобоязненных горожан. В нём есть салун (с несколькими горячими танцовщицами), лавка с разными товарами, небольшая церквушка, офис маршала, гробовщик, кузнец, гостиница и всё необходимое поселенцам для комфорта. По окрестностям разбросано несколько отдалённых ранчо, но их нельзя увидеть из города.

В дальнем конце главной улицы (городок-то небольшой), возле кораля, расположились три фургона. На парусиновых пологах каждого горделиво красуется надпись: «**Финеас Бартрум эск., Передвижной**

rom_mik@mail.ru #9751

Аттракцион Диковинок». Полдюжины парней слоняются вокруг повозок, раскладывая одеяла и разжигая небольшой костёр. Четверо из них одеты как типичные ковбои, а двое других — индейцы.

Горожане, встречаемые по дороге, приветствуют наших героев вежливым «Здравствуйте» или «Здорово, незнакомец». В городе только одно место, где можно остановиться, — гостиница Агнес — туда ковбоев и направят, если они станут искать, где бы преклонить усталую голову на ночь.

МАРШАЛ

Перед тем, как герои успевают войти в какое-либо здание, к ним подходит местный маршал и, коснувшись пальцем края шляпы, говорит:

«Здравствуйте, путешественники. Меня зовут маршал Клементс. Я не хочу знать, что вы здесь делаете, — это ваша забота, — но если вы явились сюда в поисках неприятностей, лучше езжайте дальше. Мы приветствуем путников, ищущих отдых и пищу, а разбойников и бандитов убиваем, не мучаясь потом кошмарами».

Чтобы подчеркнуть эти слова, он кивает на дорогу, ведущую на кладбище.

Если отряд упомянет о телах, найденных накануне, маршал некоторое время почёсывает подбородок, затем пожимает плечами:

«Не скажу, что многое в моих силах. Моя юрисдикция заканчивается за чертой города. Но утром я пошлю парней привезти тела. Меньшее, что мы можем по-добрососедски сделать, — это похоронить мертвецов, пока до них не добрались койоты».

На упоминание о том, что передвижной аттракцион посещал лагерь в тот же день, когда случились смерти, маршал удивленно поднимает бровь. Он кивает:

«Ну, спасибо за сведения. Вы, парни, поступили правильно. Пойду переговорю с хозяином аттракциона. А вы сходите промочить горло и оставьте это мне».

Действительно, маршал прогуливается к фургонам. Если герои сунутся следом, им вежливо посоветуют убраться, — теперь это официальное дело и всё такое. Возле маленького лагеря Клементс беседует с человеком в коричневом костюме и шляпе-котелке. Разговор длится несколько минут, после чего маршал кивает и через весь город идёт назад в свой офис. На все расспросы персонажей прозвучит только:

«Моё расследование окончено».

Маршал Клементс: дикая карта. Имеет характеристики стрелка-ветерана из «Deadlands: Книга Маршала».

ПЕРЕДВИЖНОЙ АТТРАКЦИОН

Работники передвижного аттракциона не очень-то дружелюбны. В ответ на любые вопросы они ворчат и указывают в сторону самого большого фургона. Внутри находится Финеас Бартум, владелец. Он родом с Восточного побережья, что ясно видно по коричневому костюму, шляпе-котелку и забавному акценту.

Если отряд потревожит Бартрума, стуча по фургону или крича, чтобы привлечь внимание, то его голова и плечи ненадолго высовываются из-за полога повозки.

«Мы ещё не готовы. Приходите завтра на лучшее шоу в вашей жизни! Всего пять центов с каждого!»

Потом он скрывается внутри.

Настояв на своём *(проверка убеждения)*, команда может выманить хозяина аттракциона

rom_mik@mail.ru #9751

на разговор. Если маршал уже говорил с ним, то Бартруму почти нечего добавить; он утверждает, что находился с ребятами в том лагере, но всё было в порядке, когда они уехали. Бартрум выслушает любой рассказ об обитателях палаточного лагеря, потом поднимает котелок, почёсывая башку:

«Мертвы, говорите. Ну, все там будем. Конечно, мы были в лагере позавчера. Они с восторгом встретили удивительное представление «Передвижного Аттракциона Диковинок Финеаса Бартрума, эск.» Все были живы и здоровы, когда мы покинули лагерь».

Любой ковбой, знающий основы математики, может подсчитать, что караван покинул лагерь позавчера. Однако выглядят артисты так, как будто совсем недавно прибыли в город. Если спросить Бартрума об этом, он будет счастлив ответить. Хозяин аттракциона показывает в сторону кораля, где шесть лошадей пьют воду из корыта. Одна из них заметно хромает.

«Лошадь захромала, пришлось сделать привал в пустошах. Нам удалось попасть в город только рано утром».

Считая себя абсолютно невиновным, Бартрум недоволен прямым обвинением в убийстве. Он не пускает никого околачиваться возле фургонов; не то, чтобы там было на что смотреть — все экспонаты хранятся в деревянных ящиках. Стрелков, которые пытаются их открыть, просят остановиться. Если дойдет до ссоры, парни Бартрума станут грубить, отталкивая и отпихивая героев от фургонов. Не стоит хвататься за пушки. Хотя наёмники не настолько тупы, чтобы получить порцию свинца за содержимое

rom_mik@mail.ru #9751

нескольких ящиков, сам хозяин начинает кричать, призывая маршала, который не заставит себя долго ждать.

Финеас Бартрум: *дикая карта.* Имеет *характеристики* горожанина из «Deadlands: Книга Маршала», но с добавлением *навыка убеждения* d10 и *черты харизматичный.*

Парни Бартрума (6): имеют характеристики бандитов из «Deadlands: Книга Маршала» за вычетом *изъянов*.

НА РАЗВЕДКУ

Ночью игроки могут удовлетворить любопытство и пошариться вокруг фургонов. Бартрум спит в главном фургоне, в то время как его парни дремлют снаружи вокруг костра. Стража не выставлена, ведь город считается безопасным местом. Однако возчики, как правило, спят чутко, так что они учитываются как неактивные часовые.

Чтобы попасть в фургон, никого не всполошив, нужно пройти проверку маскировки. В случае успеха отряд тихо забирается в повозку сзади. Бартрум спит как убитый, разбудить его способны разве что крики или пальба.

Все вещи хранятся в закрытых ящиках. Ковбои могут сбить замки (*стойкость* 8). Если герой хочет сделать всё без лишнего шума, потребуется *проверка силы* или *маскировки* (используйте навык с наименьшим значением). Или же замок можно взломать, используя *навык взлома* (лучше одна *проверка* на весь фургон, чем на каждый ящик). Вору имеет смысл прокрасться в фургон Бартрума и найти ключи (это потребует *проверки внимания и маскировки*).

rom_mik@mail.ru #9751

А вот приблизительное содержание ящиков, в зависимости от того, какой фургон обыскивают ковбои.

Фургон Бартрума: в самом большом ящике размерами шесть на три фута лежит что-то, напоминающее мумию в церемониальных одеждах! Судя по этикетке, это ацтекский жрец, найденный в мрачных джунглях Мексики.

На самом деле, это естественно мумифицированное тело, которое Бартрум нашёл в пустыне несколько лет назад и нарядил в индейские одежды. Любой персонаж-индеец мигом распознает подлог. Остальным для этого придётся пройти проверку общедоступных знаний (модификаторы зависят от того, насколько хорошо персонажи знакомы с индейской культурой).

В других ящиках хранятся похожие диковинки. Там есть чучело рогатого кролика, подписанное как джекалоп; змея с головами — по одной на каждом конце тела; двухголовый койот и другие подобные экспонаты. Всё это подделки, хотя и хорошего качества. Чтобы распознать подлог, нужно успешно пройти *проверку внимания* (–2).

Второй фургон: в этом фургоне хранятся личные вещи, припасы и хозяйственные принадлежности передвижного аттракциона.

Третий фургон: здесь собраны реликвии времён Гражданской войны: флаги, сабли, стреляные гильзы, дневники, письма, карты и тому подобные вещи.

СМЕРТЬ ПРИХОДИТ В ХИККСВИЛЬ

Этой ночью убийца снова наносит удар. На самом деле, убийца — плачущий туман. Он привязан к материальному якорю, который неосознанно везёт с собой Бартрум, и таким образом следует за караваном. Вместо того, чтобы убить хозяина аттракциона и его парней, туман использует их для перемещения по всей стране, распространяя страх, боль и смерть. Обеспечивая своим носителям алиби, он выползает на свободу и делает своё дело лишь после того, как Бартрум с труппой покидает поселение.

Плачущий туман (1): смотри «Deadlands: Книга Маршала».

Прошлой ночью туман никого не убил, ведь из-за охромевшей лошади артисты ночевали в пустошах, так что теперь он в скверном настроении. Вместо того чтобы ждать дальше, туман решает пойти на риск и поискать себе жертву.

Герои просыпаются от крика в гостинице (или из соседнего дома, если они решили поспать под звёздами). Те ковбои, которые обыскивали фургоны, услышат крики уже на обратном пути.

Определив источник криков, стрелки врываются в дом и видят негустой туман, выплывающий через открытое окно. Заметив его лишь мельком, они не могут определить природу тумана. А тот просачивается в почву, возвращаясь к клочку земли под фургоном Бартрума.

Кричали двое путешествующих торговцев. Один из них мёртв (на его теле следы обморожения такие же, как и у других жертв), но другой, Клинт Шварц, всего лишь в шоке под воздействием касания боли (смотри особенности плачущего тумана). Придя в себя, он рассказывает о том, что видел:

Перестрелка!

Хикксвиль – это законопослушное место, но только потому, что горожане – как мужчины, так и женщины – не боятся дать отпор нарушителям. Стрельба в городе не заставит жителей в ужасе разбежаться по домам. Скорее наоборот, домой они рванут за пушками!

Горожане (30): См. «Deadlands: Книга Маршала». Все с огнестрельным оружием.

rom_mik@mail.ru #9751

«Я резко проснулся от тревожного сна. Надо мной нависла эта ужасная фигура с горящими глазами и вытянутым в крике лицом. Казалось даже, хоть это и бред, будто у него не одно, а несколько лиц. Джед, мой партнёр, проснулся и закричал. Плохо для Джеда, но хорошо для меня, ведь эта дрянь метнулась прямо к нему. Следующее, что я помню, это как открывается дверь и вы, ребята, прогоняете его. Вы спасли мне жизнь!»

Вскоре появляется маршал с шестью вооруженными горожанами. Пока Клементс допрашивает Шварца, стволы направлены на ковбоев. К счастью для них, рассказа Шварца — даже такого странного — достаточно, чтобы снять любые обвинения в убийстве. Доктор Хибберт Винтроп, городской врач, после беглого обследования заявляет, что смерть наступила в результате сердечного приступа.

Маршал Клементс, человек рационального склада ума, раздумывает несколько минут перед тем, как вынести свой вердикт:

«Ну, если док прав, а он обычно прав, то это, похоже, трагически ранняя смерть, вызванная естественными причинами. Мистер Шварц проснулся от кошмара. Думаю, он во сне услышал, что у партнёра приступ — это кошмар и вызвало. Итак, в темноте и неразберихе мистер Шварц просыпается от крика и видит, как жертва встала с постели, пытаясь получить какую-нибудь помощь, но умирает. Естественные причины. Дело закрыто. Лучше приведите сюда Пиккенса — гробовщика».

Маршал не желает ничего слушать ни о странном тумане (списывая это на ночную мглу или галлюцинации), ни о предыдущих трупах (которые абсолютно не связаны с этим делом в его глазах — синяки Джед явно нанес себе сам, хватаясь за грудь, когда сердце не выдержало).

Клементс не станет помещать Бартрума под арест, учитывая, что предыдущие смерти, о которых сообщил отряд, случились без свидетелей, да к тому же ковбои сами, как нарочно, прибыли в город как раз накануне несчастного случая. Маршал не выдвигает обвинений, но если давить на него, особенно с историями о сверхъестественной активности, он грозит пальцем со словами:

«Тут некоторые скажут, что вы пытаетесь переложить свою вину на другого человека и запутать следы. Лучше заткнитесь сейчас, до того, как я арестую вас по подозрению в чём-нибудь».

Также он отказывается остановить Бартрума, готовящего своё представление диковинок на завтра. Нет никаких доказательств того, что хозяин аттракциона замешан в чём-то подозрительном.

Как всегда, простой народ Мистического Запада предпочитает будничное объяснение. Если отряд хочет разрешить загадку, ему придётся полагаться на собственные силы.

ШОУ НЕ ЗАЛАДИЛОСЬ

Пока что всё в порядке, и стрелки, немного успокоившись, устраиваются на ночь. Утром парни Бартрума ставят шатёр, в котором будут показывать экспонаты. Представление начинается в 10 утра, плата за вход — пятицентовик с носа (без исключений).

Быстро собирается толпа желающих увидеть диковинки и исторические реликвии. Они охают и ахают в нужных местах, когда люди Бартрума выкатывают необычные экспонаты. Всё идёт хорошо, пока молодой парень не решается поиграть со старым револьвером — одной из реликвий времён Гражданской войны.

Пока паренёк изображает солдата, какой-то странный дымок начинает струиться

rom_mik@mail.ru #9751

из ствола. Большинство людей ничего не замечает, пока не становится слишком поздно. Да, плачущий туман был случайно потревожен и пробудился, опасаясь за свой якорь. Когда демон набросился на толпу, начался сущий ад.

За эту сцену туман должен применить касание боли хотя бы к одному из членов команды, что даст подсказку, как уничтожить демона. Туман показывает видение, в котором неких солдат Конфедерации безжалостно убивают войска Союза. Похоже, в центре кровавой резни — один офицер, вооружённый револьвером. Побеждённый туман рассеивается без следа, но он будет возвращаться день за днём.

Владельцем пистолета некогда был капитан армии Конфедерации, командовавший отрядом стрелков во время Великих железнодорожных войн. Он и его люди были преданы проводником за пригоршню долларов. Место, где перебили всех до единого конфедератов, по случайности, находится недалеко от города.

Бартрум наткнулся на него несколько лет назад (и опять случайно, в тот раз он ехал кружным путём, и его занесло на поле битвы). Он ничего не мог сделать для скелетов, разбросанных по земле, но заприметил несколько вещиц, включая револьвер, которые могли бы ему пригодиться. Когда фургоны уехали, револьвер потянул плачущий туман за собой.

РАССКАЗАННАЯ ИСТОРИЯ

После сражения у ковбоев могут появиться кое-какие вопросы к Бартруму — у маршала они так точно есть. Хозяин аттракциона рассказывает, как несколько лет тому

rom_mik@mail.ru #9751

назад он нашёл револьвер на поле боя, усыпанном мёртвыми телами бойцов Конфедерации. Один из его людей добавляет, что оно не более чем в дне быстрой езды от Хикксвиля. Фургон уже успел исколесить Восточные штаты, перед тем как развернуться и снова направиться на Запад.

Герои могут посетить поле боя и попытаться найти способ остановить плачущий туман (это если они раньше с ним не сталкивались). Или же могут просто уничтожить револьвер (*стойкость* 12), возможно, поняв, что он каким-то мистическим образом связан с демоном.

Второй вариант не назовёшь увлекательным финалом, но уловка сработает, а это главное. Плачущий туман больше не вернётся к Бартруму. Конечно, демон останется на свободе и сможет досаждать другим путешественникам. Если не сковать туман заклинанием освящения, то у него есть немалые шансы вернуться в будущем.

К ПОЛЮ БОЯ

Действительно, к месту резни можно добраться за день, если лошадям хватит сил. Для любой дешёвой клячи требуется сделать проверку выносливости, иначе она умрёт от истощения.

Даже спустя годы, на поле боя всё ещё виднеются кости. Большинство останков растащили койоты или занёс пылью ветер. Только один скелет остался неповреждённым — и на нём сгнивший мундир капитана Конфедерации. Его тело невозможно не заметить.

Стрелки, которые ещё не встречались с плачущим туманом, могут не знать, как его одолеть. Если они действительно застряли, предложи пройти *проверку знания (оккультизм)* и намекни, что туман каким-то образом привязан к месту предательской засады. Если ковбои начнут освящение этого места, туман втянется обратно в центр поля, чтобы вернуться следующей ночью.

В течение всей недели — времени, необходимого для завершения ритуала, — отряду придётся выдерживать постоянные атаки рвущегося на волю демона.

Когда освящение завершится, туман окажется навсегда привязанным к этому месту. Он будет не уничтожен, а всего лишь усыплён. Похоронив тело капитана по христианскому обряду, ковбои также не уничтожат туман навсегда, но это толковая идея, и она достойна небольшой награды (*фишки* или *пункта опыта*).

Если в команде нет чудотворца или иного доступа к силе освящения, героям будет очень трудно положить конец царству террора плачущего тумана. Придётся найти какого-нибудь слугу божьего, наделённого нужной силой, убедить его провести долгий ритуал, постоянно при этом выдерживая атаки порождения Ада — такое приключение ещё ждёт своего часа, Маршал.

rom_mik@mail.ru #9751

ПОХИЩЕННЫЕ

Уровень страха: *2 в городе, 3 в шахте и в пещерах.*

Это приключение лучше всего проводить там, где есть шахты для добычи золота, угля, призрачной руды или чего-либо ещё.

Дорога, по которой следует отряд, ведёт через старый шахтёрский городок. Окна везде наглухо заколочены, и не видно ни души, кроме одинокого старожила, сидящего на крыльце в кресле-качалке. В руках он держит двуствольный дробовик, у его ног дремлет облезлый пёс, стоит банка, полная прозрачной жидкости, и лежит коробка патронов для дробовика. Завидев ковбоев, старик кивает в знак приветствия и возвращается к своему занятию: раскачиванию взад-вперёд.

Старожил, известный просто как Мортимер, будет дружелюбен, если с ним заговорить. О чём бы его ни спросили — что он делает в заброшенном городе, чем здесь занимается, или даже как его зовут — он даёт один и тот же ответ:

«Я вроде как Мортимер, а пса зовут Бутч. Здесь нет никого, кроме нас с Бутчем. Собрались все — и ушли. Уже с месяц, как уехал последний.

Вы выбирайте любое место, если решите заночевать. Никто не будет возражать, эт» уж точно.

Ага, все ушли. Те, кто не исчез в золотой шахте или не пропал из своей тёпленькой постельки, удрали. Я слишком стар и упрям, чтобы меня выгнали отсюда какие-то надоедливые твари. Угу, сижу себе тут день и ночь с Бутчем, стреляю в тени и пью своё пойло».

Мортимер явно сумасшедший. У него и раньше было не совсем в порядке с головой, а месяц одиночества при постоянной угрозе смерти и потребление алкоголя сомнительного качества — очевидно, толкнули его за край. Он не сдвинулся бы со своего кресла, даже если бы сам Господь Бог попросил об этом.

Если спросить Мортимера о золотой шахте или о «надоедливых тварях», он отвечает следующим образом:

«Думаю, это началось месяца два назад. Старатели проломили стену, ведущую в старые пещеры. Ничего особенного, такое постоянно случается.

Почему конструктор?

Конструктор для построения тоннелей и пещер предложен по двум причинам.

Во-первых, Маршал, это даёт тебе удобный инструмент для создания собственных подземелий в будущем. Стоит подправить пару столкновений — и конструктор можно использовать снова и снова. Сравни это с ограниченной картой, которую стоит лишь раз показать, и её будет узнавать любой ковбой с намёком на мозги.

Во-вторых, теперь не важно, читал ли игрок этот текст. И, конечно же, это исключает любую возможность случайно подглядеть в карту. Ясное дело, что для некоторых отрядов поездка окажется легче, чем для других, но Дикий Запад был непредсказуемым местом и в лучшие времена.

rom_mik@mail.ru #9751

Потом шахтёры стали исчезать. Вот они ищут золото, а в следующую минуту — раз, и пропали, как будто бы их никогда и не было. Народ немного всполошился, но дальше было ещё хуже. Да, люди начали исчезать ночью из своих постелей. Ну, и через несколько недель горожане, те, которые ещё остались, собрались и решили, что хватит потерь, пора сворачивать работу».

Затем он поднимает дробовик и стреляет в соседние кусты.

«Проклятые твари могут прятаться где угодно. Ох они и хитры! Эй, глотните-ка этого. Разгонит кровь по жилам».

Старик наклоняется, хватает банку и всучивает её ближайшему ковбою.

Самогон Мортимера — то ещё смертоносное пойло. Чтобы сделать глоток, нужно пройти проверку выносливости. Если пить до дна — то со штрафом –2. В случае *успеха*, жертва становится *усталой*, её конечности (именно, все четыре) немеют, а в голове как будто гремучник Мохаве устроил вечеринку. *Провал* значит, что бедолага *истощён*. В случае *критического провала* несчастная жертва слепнет на следующие d4 часа в дополнение к *усталости*.

Мортимер объясняет, как добраться до шахты (это в миле от городка), но никакое запугивание или убеждение не заставят его пойти с отрядом. Старый хрыч держит дробовик заряженным и пустит его в ход, если ковбои станут наседать слишком грубо. Рассматривай его как горожанина с двустволкой. Бутч атакует только по приказу Мортимера или же если напасть на старика.

Мортимер: имеет *характеристики* горожанина из «Deadlands: Книга Маршала», вооружён двуствольным дробовиком *(10/20/40; 1–3d6; Ск. 1–2; обойма 2; стрельба +2)*

Бутч: имеет характеристики собаки из «Дневника авантюриста».

В городе есть необходимое снаряжение, разбросанное по домам и магазинам. Здесь не найти оружия и боеприпасов, но полно таких вещей как лопаты, верёвки и фонари. Консервов хватит, возможно, на неделю, зато самогона — хоть залейся.

Самогон, в дополнение к нервным расстройствам, легко воспламеняется (при результате 2+ на d6), если его поджечь. Каждая банка при соприкосновении с огнём взрывается, нанося 2d6 *урона* в пределах *среднего шаблона.* Банки также можно использовать как метательное зажигательное оружие *(дистанция 3/6/12)*, хотя для этого потребуется горящий фитиль.

СТАРАЯ ШАХТА

Как и говорил Мортимер, золотоискатели пробили ход в древнюю систему пещер естественного происхождения. Они не подозревали, что эти пещеры были домом для колонии тоннельных тварей. К тому времени существ осталось всего три, ведь их число постоянно сокращалось из-за каннибализма. Но стоило старателям сделать пролом — твари получили жертв для откладывания яиц. Чудовищам даже хватило сообразительности пробраться в город и похитить людей из постелей. В настоящее время насчитывается в общей сложности 15 существ, все молодые особи. Мортимер застрелил пятерых, которые шныряли вокруг города.

Что хуже, чудовища обитают возле залежей призрачной руды. Пыль от этой руды проникла в их панцири, давая тварям странную способность — они жарко вспыхивают, когда умирают. Это остановило их от нападений друг на друга, так как и жертва, и убийца поджаривались.

rom_mik@mail.ru #9751

Золотой рудник до конца не выработан, а здесь ещё можно добывать и призрачную руду. Если твари исчезнут, отряд будет способен организовать собственный бизнес. Подробности о том, сколько труда надо вложить, каков объём оставшихся залежей и годовой доход, который шахта принесёт ковбоям, остаются на усмотрение Маршала. Открытие шахты привлечёт разбойников и других негодяев, Хельстромм или какой-нибудь другой сумасшедший учёный быстро узнает о призрачной руде и также заявит свои права на месторождение. После этого скучно не будет, это уж точно!

ПЛАНИРОВКА

Для исследования тоннелей потребуется не карта, а скорее колода игральных карт. Рудник довольно небольшой, но поскольку природные пещеры тянутся на мили через мириады проходов и множество уровней, создание карты почти невозможно (разве что кто-то из ковбоев собирается измерять расстояния, чтобы сделать точную схему).

Нарисуй на листе бумаги большую сетку 5 на 5. Каждый квадрат — это, по сути, часть системы пещер. Одни области могут быть извилистыми тоннелями, другие — просторными пещерами. Совсем не обязательно, чтобы каждый квадрат отображал одинаковые по площади объекты, ведь наша сетка является условной схемой, а не точной масштабированной картой.

Когда отряд входит в какую-нибудь область (квадрат), вытяни одну карту. Делай короткие заметки, чтобы отследить значение карт и масти для каждого квадрата (например, 3Т для тройки треф или КЧ для короля червей). Система пещер не меняется в процессе её исследования, так что важно вести записи.

Когда карта вытянута, Маршалу нужно сделать три вещи. Первое, он записывает её значение в соответствующем квадрате. Второе, он находит значение карты в списке ниже, чтобы определить общие характеристики подземелья и случайное столкновение. Столкновение начинается немедленно. Третье, после окончания любой стычки Маршалу требуется соединить квадрат с соседними. Для этого используется масть карты.

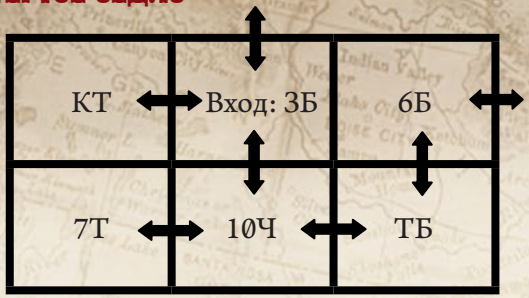
Вот пример того, как может выглядеть часть «карты» пещеры. Отряд входит на 3Б, что сразу же даёт им выбор направления: 6Б, КТ или 10Ч.

Особые случаи

Возможно, придётся немного сжульничать с планировкой подземелий, ведь могут возникнуть некоторые препятствия для добавления новых тоннелей. А это совсем не весело. При необходимости, воспользуйся следующими советами:

- Если карта трефовая (один тоннель-вход с предыдущего квадрата), но это может обернуться тупиком для всей пещерной системы, назначь её бубновой, червонной или пиковой.
- Тоннели, ведущие наружу, — например, если ковбои находятся на любом квадрате по краю сетки и выйдут пики (четыре выхода), — можно игнорировать. В этом случае будет только три тоннеля.
- Кроме того, посмотри на нашу схему. Допустим, группа перешла в квадрат справа от квадрата 3Б (он отмечен как 6Б) и вытянула червы. Это значит, что может быть только два тоннеля — тот, который уходит вправо к пустому квадрату, и другой, ведущий назад к квадрату ТБ. Квадрат 3Б уже изучен, и все его выходы обозначены, так что не может возникнуть новый тоннель. Поэтому путь по прямой выведет отряд наружу.

rom_mik@mail.ru #9751



Соединение тоннелей: трефы значат, что есть только один тоннель, соединяющий квадрат с соседним. В исследованных районах это, по всей видимости, именно тот тоннель, по которому отряд вошёл в квадрат. Бубны говорят о том, что есть два выхода, червы — три, а пики соответствуют четырём выходам, соединяющим квадрат со всеми соседними.

Джокеры могут быть любой нужной Маршалу масти: бубновой, чтобы вести отряд в определённом направлении или, например, пиковой, если требуется развилка, чтобы начать исследование подземелья. Отмечай тоннели линиями, соединяющими соответствующие квадраты.

Входной тоннель никогда не учитывается при подсчёте доступных выходов.

С чего начать: отряд начинает с любого из трёх центральных квадратов сетки у её внешнего края (на их выбор). Это отображает путь в систему пещер после прохождения небольшого расстояния через рудник.

Перемещение между квадратами: исследователи могут путешествовать только между областями, соединёнными линиями. Естественно, они вправе вытягивать карты только для квадратов, в которые входят. Из этих соображений, всегда должен быть один тоннель, ведущий в неисследованную область. В любом случае, пещеры всегда покрывают все 25 квадратов.

Переход через один квадрат занимает около 30 минут игрового времени. Если столкновение требует *проверки внимания* во время исследования области, это время возрастает до часа. Если для обследования местности отряд решит разделиться, группы всегда будут как минимум в 30 минутах друг от друга (даже в соединяющихся квадратах). Поэтому разумнее было бы держаться вместе.

Путь назад: если члены отряда решат покинуть пещеры (например, чтобы вернуться в город и отдохнуть), они должны снова пройти по уже исследованным областям (каждый квадрат занимает 30 минут). Однако столкновения там не повторяются. После того, как область изучена, ничего интересного там больше не случится (разве что у Маршала на то будут свои планы).

ОХОТА НА ЖУКОВ!

Для победы ковбоям нужно всего-то уничтожить 15 тварей до того, как погибнут они сами. Отряд, конечно же, не знает, со сколькими тварями придётся столкнуться, но после нескольких часов, прошедших без стычек, герои, наверняка поймут намёк и объявят работу законченной.

После того, как 15 существ будет убито, опускай любые указания на них в столкновениях. Если ковбои нанесут на карту весь комплекс, не убив 15 тварей, работа также будет окончена. Остальные существа уже покинули этот район и больше не вернутся.

Даже если у героев есть фонари, пещеры остаются жутким местом. Там находятся десятки маленьких боковых проходов; вертикальные шахты, ведущие на другие уровни, прорытые тварями за многие годы; огромные подземные залы, которые невозможно целиком осветить имеющимися у ковбоев фонарями, и, конечно же, жуткое эхо, кажется, доносящееся отовсюду. Пусть твоё повествование будет атмосферным. Это не обычная «подземная прогулка». Приглуши яркость света в помещении, где идёт игра, если тебе это покажется уместным.

rom_mik@mail.ru #9751

СТОЛКНОВЕНИЯ

Маршалу следует сочинить красочный рассказ о тоннелях или путешествии через огромные пещеры. Карты просто обозначают интересные происшествия, будь то природные явления вроде обрушения сводов или же нападение тварей. Если начнётся битва, собери колоду, быстро перетасуй и сдай карты как обычно. А для следующего столкновения просто используй верхнюю карту.

Нападая, твари появляются на расстоянии 3d6 клеток от отряда, они выныривают из теней, сваливаются со сводов пещеры или выпрыгивают из боковых тоннелей. Определи расстояние для всех тварей разом, а не для каждой по отдельности. Стрелки, не имеющие фонарей или отвлекшиеся на что-либо, могут прозевать приближение врагов. Пусть чудовища пройдут проверку маскировки, как если бы ковбои были пассивными часовыми. Герои, присматривающие за товарищами, вне зависимости от того, могут ли они видеть в темноте, считаются активными часовыми.

Тоннели, в которых проходят бои, имеют ширину 2 клетки и бесконечную длину (только в целях битвы), в то время как размеры пещер — 2d20 клетки в диаметре.

Двойка: Обвал (пещера или тоннель)

Красная масть значит, что область состоит из тоннелей, чёрная — что это пещера.

Каждый персонаж в этом квадрате должен пройти *проверку ловкости* (–2). *Успех* означает, что герой смог отпрыгнуть и не получил

rom_mik@mail.ru #9751

повреждений. В случае *провала* персонажа задело падающими камнями, и ему наносится 2d10 *урона*. При критическом провале ковбой заживо погребён под камнями и получает 3d10 *урона*.

Засыпанные персонажи могут выбраться из-под камней. Для этого требуется *проверка силы* (–6) и каждая попытка занимает один час. Свободные герои могут, конечно же, откопать своего друга, пройдя *проверку силы* (–2). Это может быть *совместная проверка*. Опять же, каждая *попытка* подразумевает час тяжёлой работы.

Если карта чёрной масти, то d4 тоннельных тварей также воспользуются возможностью атаковать отряд.

Тройка или четвёрка: Завалы (тоннели или пещера)

Красная масть значит, что область состоит из тоннелей, чёрная — что это сеть крупных пещер.

Один из тоннелей, ведущих из этой области (выбирается случайным образом), завален обломками породы. Если там только один тоннель (которым пришли ковбои), это значит, что в нём случился обвал, закрыв героям путь назад. В любом случае, разбор завала займёт d4+1 час.

Если карта красной масти, то d4 тоннельных тварей нападают на отряд, пока герои расчищают завалы. Так как руки у всех заняты, это, похоже, значит, что ковбои будут безоружны в первом раунде. Твари в области с одним входом

rom_mik@mail.ru #9751

прятались в глубоких расщелинах или вползли через норы в потолке, (слишком узкие для того, чтобы отряд мог их использовать).

Пятёрка или шестёрка: Лабиринт (тоннели)

Стрелки попадают в хитросплетение тоннелей, простирающееся на нескольких уровнях. Чтобы найти дорогу в этом лабиринте, потребуется *проверка выслеживания* (–2). Разрешена только одна *попытка*, но она может быть *совместной*. В случае *успеха*, герои находят выходы (их количество определяется как обычно). В случае провала отряд потеряет 30 минут, прежде чем снова сможет попытаться сориентироваться. *Критический провал* означает для них ещё один час бесплодных поисков перед следующей *проверкой*.

Если при первой *проверке выслеживания* выпадает чётное число, стрелки натыкаются на одну тварь, которая выпрыгивает из засады на последнего персонажа в цепочке. Как обычно, проверь, не застало ли это героев врасплох. Если выпало нечётное число, на отряд набросятся d4 тварей, которые будут атаковать последнего персонажа. Все последующие *проверки* на появление существ не влияют.

Семёрка: Скелет (природная ниша)

В нише лежит скелет. При ближайшем рассмотрении оказывается, что его грудная клетка вывернута наружу, как будто какое-то отвратительное создание вырвалось из теперь уже сгнившей плоти. Пусть стрелки сделают *проверку храбрости (страх/тошнота)*, Маршал.

Это один из бывших шахтёров. Тоннельные твари напали на него из засады, парализовали и отложили в него яйца. Когда детёныши вылупились, бедолага умер в страшных мучениях. На поясе у скелета армейский кольт 44 калибра, а в карманах куртки 12 патронов к нему. Возле трупа стоит фонарь. Правда, чтобы его зажечь, требуется масло.

Если карта чёрной масти, 1d4 тоннельных тварей атакуют стрелков, пока те осматривают останки.

Восьмёрка: Опасный ярус (тоннели или пещера)

Красная масть значит, что область состоит из тоннелей. Чёрная — что это сеть крупных пещер.

Земля под этой областью пронизана тоннелями и другими пещерами. В некоторых местах осталась только тонкая корка земли, так и ждущая, когда неосторожный путешественник ступит на неё. Позвольте персонажу во главе отряда сделать *проверку внимания* (–2), чтобы выявить скрытые расщелины. Провал означает неожиданное падение. Глубина расщелины d10x10 клеток. Потерпевшие могут взобраться обратно на 10 клеток за успешную проверку лазанья, при условии, что не идёт сражение.

Если карта чёрной масти, d4 тоннельных тварей также воспользуются случаем, чтобы напасть на отряд. У сурового Маршала чудовища, лезущие из боковых тоннелей, возможно, будут атаковать несчастных стрелков на дне ямы.

Если член отряда провалится, то один из доступных выходов может вести на нижний уровень. В противном случае это будет глубокая глухая яма.

Девятка, десятка или валет: Подозрительно тихо (тоннели или пещера)

Красная масть значит, что область состоит из тоннелей. Чёрная — что это сеть крупных пещер.

Нет, серьёзно, Маршал, здесь ничего не происходит — абсолютно никакие твари или природные угрозы не побеспокоят изнурённых героев. Область считается безопасным местом, где можно отдохнуть, разбить лагерь на время подготовки заклинаний или собраться с силами перед последним бое с идущими по пятам врагами.

rom_mik@mail.ru #9751

Дама, король или туз: Гнездо (пещера)

Ковбои наткнулись на пещеру с гнездом тоннельных тварей. Скрываясь в тенях и прячась в расщелинах, отряд поджидают d6+2 чудовища, которые немедленно бросаются на добычу, чтобы отложить в неё свои яйца.

Джокер: Поджаренные твари (пещера)

Шахтёр, нашедший эту область, был атакован тварями. Он поджёг нескольких, когда растоптал сапогом одну из них, но и сам погиб в ужасном пламени. К счастью, пожар не распространился далеко — здесь только обгорелый труп шахтёра и несколько тлеющих панцирей тварей, но это сделало область слишком жуткой для исследований.

Местность затянута дымом (темнота), крики отчаяния и стенания жутковатым эхом разносятся повсюду. Здесь 1 при *проверке храбрости* обозначает автоматический *провал*; персонаж испытывает жуткий приступ необъяснимого страха и паники (аналогично состоянию «в ужасе»).

Твари, численностью d4 шныряют неподалёку и атакуют отряд.

Осквернённая призрачной рудой тоннельная тварь, молодая

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (ж), характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: лазанье d6, драка d4, храбрость d6, внимание d4, маскировка d8

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 6 (2).

Особенности:

- **Адская броня:** броня +2. В твёрдый панцирь этих тварей проникла пыль призрачной руды. Умирая, они взрываются раскалённой одномоментной вспышкой пламени, нанося 2d6 урона всему в пределах среднего шаблона с центром на трупе. Жертвы также могут загореться. Панцири тварей тлеют ещё d4 дня, прежде чем окончательно погаснуть.
- **Укус:** сила.
- **Откладывание яиц:** на следующий ход после того, как жертву парализует (см. ниже), тварь откладывает в бедолагу яйца (ещё одна атака укусом), из которых вылупятся новые чудовища через d4 часа. Если в момент рождения выводка жертва ещё жива, её смерть ужасна, как ты и представил себе. Хирург может вырезать яйца до их созревания: для этого требуется: *проверка лечения* (–2), 15 минут времени и небольшая операция.
- **Паралитический яд:** любой герой, получив ранение из-за укуса твари, должен сделать проверку выносливости (–2). При провале он парализован на d4 часа.
- **Размер –1:** твари размером примерно с собаку.

rom_mik@mail.ru #9751

НАЙТИНГЕЙЛ-ЭКСПРЕСС

Эта таинственная история может начаться либо с погони, либо со зловещих знаков. И в любом случае, данное приключение немного отличается от других отсутствием настоящего сюжета — это просто странное путешествие. Пусть ковбои сами решают загадки и придумывают собственные объяснения происходящему.

Используй завязку «Погоня», если тебе надо мотивировать группу сесть на поезд. Если они уже куда-то едут, используй завязку «Зловещие знаки», чтобы создать нужную атмосферу.

ПОГОНЯ

Пересекая просторы Мистического Запада, ковбои сталкиваются с шайкой краснокожих, более многочисленной, чем их собственный отряд. Индейцы могут защищать свои земли или просто перепутали героев с кем-то — в любом случае, они не в настроении вести переговоры. И Маршал, не забудь подчеркнуть, что их действительно много. А если индейцы тебя не вдохновляют — меняй их на банду преступников; мексиканских бандитов, совершающих набег через границу; да хоть на гремучника Мохаве.

Когда положение ковбоев становится почти безнадёжным, они слышат свисток поезда за ближайшим холмом. Вот уже видно, как поезд сбавляет ход, и машинист отчаянно машет героям руками, призывая забраться к нему. Должно казаться, что вскочить на поезд — единственный способ выйти живыми из передряги.

Уже внутри, проводник находит отряд и спрашивает, не хотят ли они занять свои места. Он отмахивается от любой оплаты, называя это «дружеской услугой попавшим в беду» и приветствует ковбоев на «Найтингейле».

ЗЛОВЕЩИЕ ЗНАКИ

Отряд ожидает свой поезд по расписанию. Безразлично, где находятся герои, главное, что они единственные пассажиры на станции. Ветер раскачивает скрипящую табличку платформы, и героям кажется, что каждый порыв доносит шёпот голосов. Эти видения прерывает неожиданное прибытие поезда.

Когда стрелки поднимаются в вагон, их встречает высокий и угрюмый проводник, приветствующий каждого пожатием руки и кислой улыбкой:

> *«Добро пожаловать на «Найтингейл», джентльмены. Ваши билеты, пожалуйста».*

Потом он провожает путников в их вагон и извещает, что буфет откроется через час.

ЧТО-ТО НЕЛАДНОЕ ТВОРИТСЯ

Во время путешествия происходят несколько необъяснимых событий. Они могут быть сыграны в любом порядке, по желанию Маршала.

ИГРА В КАРТЫ

Несколько пассажиров, чтобы скоротать время, решают по-дружески сыграть в покер. Используй *правила азартных игр,* но с максимальными ставками в $ 10. Персонажей ведущего четверо (у каждого из них *навык азартных игр* d6), к ним могут присоединиться все желающие герои.

Можно сочинить короткие предыстории для персонажей ведущего, описав их род занятий и цели путешествия. Лучше сделать

rom_mik@mail.ru #9751

заготовки на случай, если ковбои решат завести разговор. Если персонаж выигрывает, попроси его сделать проверку внимания. При успехе герой осознаёт, что каждый раз его выигрышной комбинацией была «рука мертвеца» (то бишь, тузы и восьмёрки чёрной масти, амиго). Если побеждает персонаж ведущего, то ковбой, который потерял больше всего денег, делает проверку внимания и при успехе замечает, что немногие его выигрышные комбинации были «руками мертвеца».

ПОТРЕВОЖЕННЫЙ СОН

Если поездка происходит ночью, отряду могут предоставить спальный вагон. Одного из стрелков (бери любого наугад) мучают кошмары; ему снится, будто он падает в бездонную пропасть. Ковбой просыпается и видит, как закрывается дверь его купе. Что бы он ни предпринял — выскочил ли в коридор сразу или немного подождав, там никого нет.

ПРОМОКШАЯ ЖЕНЩИНА

В другом конце коридора один из ковбоев (только один, независимо от того, сколько их там находилось) замечает женщину в насквозь промокшем платье. Улыбнувшись персонажу, она исчезает в ближайшем купе. Если герой решит последовать за ней, то увидит там мужчину средних лет, в одиночестве читающего газету. Этот человек будет утверждать, что не видел никаких входящих в его купе женщин.

Пусть отряд сделает *проверку внимания* (–4). В случае *успеха*, тот, кто получил наибольший результат (один и только один персонаж) замечает дату на газете — и она прошлогодняя. Стоит ему поделиться этим наблюдением с товарищами, и к его изумлению — дата газеты меняется на день, когда стрелки сели на поезд. Мужчина, если его спросить, говорит, что приобрёл газету на станции, но у него ещё не было возможности её прочесть.

НЕ ЕШЬ МЕНЯ

В поезде есть вагон-ресторан, открытый для всех пассажиров. Еда там — не то чтобы шедевр кулинарии, но она горячая и сытная. За обедом (завтраком, ужином, ланчем) ковбой с самым низким характером (либо просто любой) чувствует странный привкус во рту. Если он выплёвывает еду, то видит, что она протухла. Посмотрев вниз, герой замечает, что вся его еда испорчена и кишит личинками. Он должен пройти *проверку храбрости (страх/тошнота)*. Остальные не находят ничего подозрительного ни в его, ни в своей собственной пище.

ВСЕ НА МЕСТЕ...?

Кроме твоего отряда никто больше не садится на поезд и не сходит с него, сколько бы остановок тот ни совершил. Если по пути поезд останавливался нечасто, это может остаться незамеченным. Но если путешествие длится больше двух дней, позволь стрелкам сделать *проверку внимания*, чтобы обнаружить эту странность. Если задать вопрос проводнику, он беззаботно отмахивается:

> *«Мы же не можем заставить людей ездить на поезде, сэр».*

ПОСЛЕДНЯЯ ОСТАНОВКА

Что бы ещё ни происходило в пути, в сумерках герои прибывают на свою санцию. Может, поезд должен был притормозить из-за коров на дороге или запастись водой на какой-то захолустной станции. В любом случае, ковбои — единственные пассажиры, которые здесь сошли. «Найтингейл», монотонно стуча колёсами, исчезает во мраке.

Станция выглядит безлюдной, но через несколько минут, пыхтя и тяжело дыша, из домика выходит смотритель, освещая себе путь фонарём. Выглядит мужчина озадаченно.

rom_mik@mail.ru #9751

«Откуда вы, парни? Разве до завтрашнего утра должен быть какой-либо состав?»

Он отмахивается от заверений ковбоев в том, что они только что сошли с поезда. В его голосе звучит недоверие:

«У этого таинственного поезда есть имя или номер?»

Услышав название «Найтингейл», он громко смеётся:

«Шутка такая, да, мистер? Чёрт, мне нет дела, откуда вы пришли, но это точно не «Найтингейл». Он разбился год назад в эту самую ночь. Мост рухнул как раз дальше по пути отсюда, никто не выжил».

Оглянувшись, ковбои не увидят ни следа поезда!

КОНЕЦ ПУТИ

Если бы вдруг ковбоям захотелось проделать 10 миль вдоль колеи, они бы наткнулись на целый недавно построенный мост. На дне ущелья виднеются ржавеющие остатки поезда, разбросанные по берегам быстрой реки. На локомотиве всё ещё хорошо видна табличка. Там написано одно-единственное слово — «Найтингейл».

rom_mik@mail.ru #9751

ПИЩА ДЛЯ РАЗМЫШЛЕНИЙ

Уровень страха 3

Проведя целый день в пути, ковбои натыкаются на лагерь из четырёх повозок, стоящих полукругом сбоку от дороги. За фургонами можно найти остатки костра, но нет ни намёка на людей или лошадей. Осмотревшись, герои замечают определённые странности:

- Возле фургонов, скрытые от глаз, пока отряд не окажется в самом центре лагеря, лежат шесть человеческих трупов. Тела сморщенные и высохшие, как будто они пробыли на солнце несколько недель.
- Обыскав трупы, ковбои находят на одном из тел свёрнутую газету. Она выпущена четыре дня тому в городе под названием Уоткинс Филд.
- Помимо обычных необходимых в путешествии принадлежностей, таких как одеяла, лопаты, верёвки и тому подобное, во всех фургонах есть обрывки тряпичных мешков. Кое-где заметны следы белого порошка. На вкус он оказывается обычной мукой. Свежих продуктов не видать, только кое-какие консервы. Но если их вскрыть, консервные банки окажутся пустыми!
- В одном из фургонов лежит накладная. Фургоны везли муку с железнодорожной станции, что в 50 милях в стороне от маршрута отряда, в небольшой городок в полудне езды отсюда. Имя, указанное в накладной, — Дуайт Маллинс.
- Вокруг старого пня истоптан большой участок земли. При успешной проверке выслеживания оказывается, что здесь были привязаны четыре лошади, но, судя по следам, они сорвались и очень быстро унеслись прочь.

ГОЛОДАЮЩИЕ

Первое поселение на дороге — это Драйвотер Крик, типичный городок Дикого Запада, населением в 75 человек. Ковбои не могут не заметить, что здешние люди выглядят тощими и усталыми. Пока герои едут по городку, к ним подходят мужчины, женщины, дети, выпрашивая еду. Поделиться с ними было бы милосердно, но это быстро привлекает всё больше и больше голодных людей, цепляющихся за седельные сумки и лошадей. Прекращение раздачи еды грозит бунтом.

До того, как это произойдёт, звучит выстрел и зычный голос призывает:

> *«Оставьте этих добрых людей в покое. У них недостаточно еды, чтобы набить всем животы, а мы ещё не потеряли людского обличья, правда?»*

Голос принадлежит маршалу Уолтеру Дейли; тот быстро подходит к отряду и приносит извинения за поведение горожан. Он такой же истощённый, как и остальные.

> *«Я Маршал Дейли и представляю закон в этом городе. Скажите, не видели ли вы группу фургонов, едущих в нашу сторону? Мы ожидаем поставки пищи».*

Дейли опускает голову, услышав о судьбе каравана.

> *«Проклятье! Это четвёртый обоз, который мы потеряли в этом месяце. Я не знаю, индейцы это или бандиты, но каждый раз, когда мы посылаем фургоны за припасами, они не возвращаются. Люди сейчас так*

rom_mik@mail.ru #9751

слабы, что мы даже не можем выделить мужчин для нормальной охраны обоза».

Дейли не верит в мистику. По его мнению, люди остановили повозки, а койоты сожрали возниц.

ДУАЙТ МАЛЛИНС

Расспросы о Дуайте Маллинсе приведут героев к местной лавке с разными товарами. Маллинс — хозяин магазина и, по существу, обеспечивает весь город поставками еды. Сейчас у него продовольствия не осталось вообще. К рассказу маршала продавец добавляет:

«Первые фургоны не вернулись больше месяца назад. Мы нашли их пустыми милях в 20 по дороге. От кучеров не осталось и следа. Затем пропал следующий обоз и следующий, и ещё один. Конечно, когда поставки сократились, началась паника. Неделю назад мы доели всех лошадей, собак и кошек. Люди сходят с ума от голода. Я видел, как едят свечи, древесную кору и даже варят кожу, чтобы сделать её достаточно мягкой для пережёвывания — что угодно, лишь бы приглушить это ужасное чувство голода».

На вопрос, почему они не обратились к соседям за помощью, Маллинс отвечает:

«Мы телеграфировали всем нашим соседям, но у них то же самое. Проклятье, даже на складах местного поставщика заканчивается продовольствие. Если это будет продолжаться, вся округа скоро будет усеяна трупами. Очень скоро».

ПРЕДЛОЖЕНИЕ РАБОТЫ

Если ковбои не предложат этого сами, Маллинс поднимает вопрос о помощи с их стороны.

«Послушайте, парни, а не согласитесь ли вы нам помочь? Вы здоровые и сильные и, вроде как, можете постоять за себя в драке. Как насчёт того, чтобы вернуться к фургонам, впрячь в них ваших лошадей и съездить на склад за провизией? Мы люди небогатые, но сможем наскрести соответствующее вознаграждение. Это займёт всего несколько дней, и вы могли бы спасти немало жизней».

Маллинс передаёт героям пачку денег на покупку продовольствия (целых $ 300, если персонажи пересчитают купюры). Не особо честные ковбои могут подумать о том, чтобы сбежать, прикарманив деньги. Никто в городке не сумеет собрать отряд преследователей — все слишком слабы.

Через несколько недель по всему Мистическому Западу разлетится новость о том, что целая область вокруг Драйвотер Крик была спасена благодаря Джебедайе Винчестеру, сумевшему обеспечить поставки продовольствия. Газеты, однако, не упоминают, что он сделал на этом огромное состояние. И перед этим немало людей умерло от голода. Вполне вероятно, там появятся несколько злобных призраков, которые ещё долго будут рыскать по всей области и могут встретиться героям, случись им ещё раз ехать тем путём.

Если стрелки возьмутся за работу, им нужно отправиться назад по дороге к повозкам. В каждый фургон достаточно впрячь одну лошадь. Путь к большому городу займёт два дня или три, если среди лошадей попалась дешёвая кляча.

СКЛАД ПРОДОВОЛЬСТВИЯ

Склад поставщика продовольствия находится в городе Уоткинс Филд, через который проходит железная дорога. Обычно он используется для хранения зерна, которое потом перевозят на Восточное побережье. Но текущее положение таково, что люди надеются на поставки еды в обратном направлении.

rom_mik@mail.ru #9751

Хранилище — это самое большое здание в городе. Снаружи его стережёт дюжина хорошо вооружённых парней со скверным характером и привычкой сначала стрелять, а потом спрашивать. Попытки разузнать о покупке еды приводят отряд к небольшой конторе, где владелец, Джебедайя Винчестер, занят бумагами.

Он выслушивает стрелков, затем просит показать деньги. Увидев, о какой сумме идёт речь, Джебедайя восклицает:

«Три сотни? Хотел бы я сказать, что этого достаточно, чтобы накормить толпу, но это не так. Люди здесь постоянно заказывают дополнительное продовольствие. У меня ограниченное количество поставок, знаете ли, и это стоит мне денег. Склад почти пуст и я должен как-то это дело уравновешивать. Чёрт, даже нам сейчас приходится нелегко. Максимум, что я могу вам предложить — это продовольствие на один день для 50 человек. Берите или проваливайте».

После заключения сделки Винчестер подзывает одного из своих людей, чтобы завести повозку в хранилище. Отряд не допускают внутрь ни под каким предлогом, а охранники готовы — кто-то бы даже сказал, что жаждут, — применить силу, чтобы поддержать своего босса. Некоторое время спустя, фургон возвращается уже с продовольствием.

Если стрелки попытаются пробраться или ворваться в хранилище, смотри «Обман раскрыт» ниже.

ИСТОРИЯ ДЖЕБЕДАЙИ

В этой истории Джебедайя Винчестер — злодей. Его дела идут неплохо, но на его вкус, недостаточно хорошо. Во время пьяной похвальбы он, не обращаясь к кому-то конкретно, упомянул, что неурожай и голод в местных городках могли бы принести пользу его бизнесу. Тогда бы он заработал больше денег, сбывая продовольствие, а не экспортируя его, и людей бы накормил. Нечто услышало слова Джебедайи, нечто потустороннее.

Вскоре после этого начались, а потом стали всё более частыми, нападения на продовольственные обозы. Джебедайя не знает, кто в этом виноват, но его это и не волнует. Не тогда, когда цена на еду взлетает до небес.

Важно отметить, что Джебедайя не заключал сделок со злыми силами. Он не продал душу,

rom_mik@mail.ru #9751

не вызывал демонов, он никак не контролирует нападения и не знает о Жнецах, но его жадность стала прямой причиной несчастий, обрушившихся на регион. Его порочность выросла изнутри и эффективно самоподдерживается. До тех пор, пока он жаждет богатства, нападениям суждено продолжаться.

Джебедайя Винчестер: хотя он и злодей в этом сюжете, Джебедайя не какой-то там невероятно могучий волшебный стрелок или адепт тёмных искусств, он даже не дикая карта, а всего лишь жадный торгаш, добровольно превратившийся в орудие сил зла. Используй *характеристики* горожанина из «Deadlands: Книга Маршала», но с добавлением *изъяна жадность (крупный)*. Из оружия у него дерринджер *(5/10/20; 2d6; Ск. 1; обойма 2; ББ 1)* и шесть патронов.

НЕНАСЫТНЫЙ ГОЛОД

В первую же ночь на пути назад, сразу после того, как отряд останавливается перекусить и поспать, буквально из ниоткуда появляются таинственные злоумышленники. Истощённые, почти скелетообразные фигуры набрасываются на отряд. Маршал, проверь, не застали ли героев врасплох!

Иссушенные фигуры — духи истощения — используют против стрелков свою ауру.

Лошади отряда оказываются напуганы в первом же раунде и попытаются сбежать. Если они привязаны к повозкам, то утянут их в ночную тьму. В противном случае, лошади совершают *проверку силы* (– 4) каждый раунд, чтобы оборвать привязи и ускакать в пустоши. Возможно, что поиски их окажутся целым приключением.

Не забудь, конечная цель этого столкновения — напугать, а ещё выявить часть причин голода, а не убить персонажей на месте.

ДУХ ИСТОЩЕНИЯ (ПО ОДНОМУ НА ГЕРОЯ)

Духи истощения — это слившиеся воедино души умерших от недоедания, заключённые в похожем на труп фантоме. Они выглядят как истощённые фигуры с бледной кожей и запавшими глазами, в которых читается страшный неутолимый голод.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d8, запугивание d8, внимание d6, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Укус:** сила + d8. У духа истощения огромный зияющий рот, наполненный кривыми зубами.
- **Аура истощения:** духа окружает ужасная аура, которая буквально иссушает жизненные силы. Она действует в пределах среднего шаблона с духом в центре. Любое живое существо, которое входит или начинает свой ход в этой ауре, должно пройти *проверку выносливости* и в случае *провала* получить *уровень усталости*. Эта *усталость* проходит в соответствии с *правилами голода* (см. «Дневник авантюриста»). Жертвы, умершие от этой атаки, поднимаются в виде **духа истощения** через d4 дня.
- **Эфирный:** создание нематериально и не получает повреждений от обычного оружия. Однако магия и магические артефакты действуют на него.
- **Ужас (– 2):** любой, увидевший эту тварь, должен сделать *проверку храбрости* (– 2).
- **Ненасытный голод:** дух истощения, находящий источник пищи, например, поле зерновых или стадо скота, может его поглощать. Каждый день дух проходит *проверку выносливости*. Каждый *успех* или *подъём*, означает уничтожение 1/10 части ресурса.

rom_mik@mail.ru #9751

- **Невидимость:** духи истощения невидимы, но могут показываться по желанию (обычно для наведения ужаса). На попытки атаковать невидимую цель (если атакующие знают о присутствии духа) налагается штраф –6.
- **Слабость (экзорцизм):** экзорцизм освобождает фантом от его мучений. Как известно, большинство призраков также могут быть навсегда упокоены, если герой устранит причину, из-за которой они задержались в нашем мире. В этом случае фокус сработает, если обнаружить спекуляцию Винчестера и положить ей конец.
- **Слабость (еда):** если духу истощения предложить еды, он должен сделать *проверку характера* и при провале немедленно начать пожирать её, игнорируя всё вокруг. Дух может поглотить 20 фунтов провизии (мешок муки), использовав действие.

ОБМАН РАСКРЫТ

Даже ковбою с мозгами кактуса должно быть понятно: здесь что-то нечисто.

Хотя Джебедайя не сделал ничего, что могло бы вселить подозрения в героев, логично будет проверить его — в конце концов, он фактически решает, кто будет сыт, а кто нет. И этот человек богатеет за счёт голода.

Если отряд сначала вернётся в Драйвотер Крик, горожане выдадут им $400 награды (всем, а не каждому) и заверят в своей вечной признательности. Когда бы герои ни проезжали через этот городок, для них всегда найдётся бесплатная комната и питание на неделю раз в месяц (в конце концов, у благодарности есть пределы).

СКЛАД

И днём и ночью склад охраняется дюжиной превосходных стрелков. У них чёткий приказ не пускать в хранилище никого без разрешения, а это значит, что распоряжение должно слететь непосредственно с уст босса. Уловки вроде «Босс сказал, мне можно войти» этих ребят не проведут.

Склад не имеет окон, но там есть два входа. Первый — это большие двойные ворота, через которые вкатываются повозки. Восемь мужчин охраняют фасад здания. Тяжёлые цепи и прочные замки (*стойкость* 12, *взлом* –4) запирают двери. Ключ есть только у Джебедайи.

С тыльной стороны склада есть дверь поменьше. За ней присматривают двое стрелков. Как и главный вход, она защищена замками и цепями (с такими же *характеристиками*).

Оставшиеся два охранника патрулируют территорию вокруг здания, следуя одним и тем же маршрутом снова и снова. Чтобы сделать полный круг в их обычном неторопливом темпе, охранникам нужно две минуты (20 раундов боя).

Ночью два фонаря висят над главным входом и один освещает заднюю дверь. Они обеспечивают хорошее освещение в радиусе 4 клеток и *сумрак* (– 1) на вдвое большем расстоянии. Всё, что находится в радиусе, трижды большем упомянутого, скрыто в *темноте* (– 2). За этой границей ничего увидеть нельзя. Конечно, фигуры в пределах освещения фонарей можно заметить с гораздо большего расстояния.

Внутренние размеры склада 20x10 клеток. Площадь в полудюжину клеток занята небольшим количеством бочек и ящиков (при перемещении эти участки считаются *пересечённой местностью*).

Охранники (12): Имеют характеристики бандита из «Deadlands: Книга Маршала». Каждый из них вооружён винчестером «73 *(24/48/96; 2d8; Ск. 1; обойма 15; ББ 2, мин. сила d6)* и кольтом «Миротворец» двойного действия *(12/24/48; 2d6+1; Ск. 1; обойма 6; ББ 1)*. У них достаточно патронов на три полные перезарядки для каждого предмета оружия.

rom_mik@mail.ru #9751

ПОЛУЧЕНИЕ ДОСТУПА

Как пробраться внутрь, отряд решает самостоятельно. Конечно, можно просто пойти туда с пушками наперевес, но городской маршал и его люди у Винчестера в кармане и прибудут на место через 2d6+4 раундов после начала пальбы. Маршалу хорошо платят, но он не является частью заговора — законник думает, что Винчестер даёт ему деньги за дополнительную поддержку в случае, если начнётся голодный бунт.

Маршал Стерн Блум: имеет *характеристики* стрелка-ветерана из «Deadlands: Книга Маршала».

Отряд маршала (10): имеют *характеристики* бандитов из «Deadlands: Книга Маршала».

Более изворотливые ковбои могут попытаться вывести из строя двоих vy чёрного входа, а затем устроить засаду на патруль, возможно, выдавая себя за охранников, низко опуская поля шляп и держась в тени.

Также можно найти Винчестера и заставить его впустить ковбоев на склад. Расспрашивая народ в городе и успешно пройдя *проверку уличного чутья,* можно отыскать его дом.

СОДЕРЖИМОЕ СКЛАДА

Склад почти пустой (и тёмный — ковбоям понадобится источник света). Там понемногу мешков зерна, бочонков копчёного мяса и ящиков консервов; этого хватит городу не более чем на один день. Похоже, Винчестер не врал.

При успешной проверке внимания ковбои видят свежие следы колёс на песчаном полу (от фургона героев). Также они замечают область рыхлого песка. Следы сапог, оставленные грузчиками, идут туда и обратно от этого участка, но на нём самом никаких отпечатков нет. Если ковбои посмотрят вверх, то увидят на потолке подъёмный механизм.

Если постучать по полу, слышен слабый гулкий звук. Если герои сметут песок в сторону, они обнаружат большой деревянный люк. Под крышкой широкое отверстие и лестница, прикреплённая к стене. Посветив фонарём в дыру, герои увидят большое подземное хранилище, доверху наполненное коробками, бочками и ящиками.

Любой, спустившись вниз, сразу же замечает ярлыки, налепленные на товары — мешки муки и зерна, бочонки копченого мяса, ящики консервов, свежий хлеб и овощи. Успешно пройдя проверку общедоступных знаний, стрелки понимают: тут достаточно еды, чтобы мгновенно прекратить голод!

УДАР ПО ГОЛОДУ

Хотя Винчестер и не контролирует события, он, — а также его склад, — находится под защитой некой тёмной силы, откликнувшейся на случайный призыв. Как только первый член отряда спускается по лестнице, прямо из воздуха появляются духи истощения. Им очень не хочется, чтобы планы Винчестера были сорваны, так что духи планируют убить всех свидетелей. Ковбои, спускающиеся в подвал, когда начинается веселье, могут подниматься вверх по лестнице со своим обычным шагом.

По одному духу истощения на каждого члена отряда материализуется за 12 клеток от люка.

Убедись, что ковбоев не застали врасплох, и пусть они совершат проверку храбрости. Винчестер никогда раньше не видел духов истощения, так что и он, оказавшись на складе, будет подвержен ужасу (как и охранники, если они присоединятся к битве).

Духи истощения (по одному на каждого героя): Смотри стр. 27.

Когда начнётся стрельба, охранники снаружи сразу же поднимут тревогу. Один бежит искать Винчестера, чтобы получить ключи, а остальные ждут его возвращения (это займёт 20 раундов). Конечно, если герои

rom_mik@mail.ru #9751

оставили дверь незапертой, охранники могут с лёгкостью присоединиться к драке. Или же они ждут снаружи, перекрыв выходы, стреляя из-за среднего укрытия в любого, кто высунет голову. *Истощающие ауры* духов влияют на них так же, как и на персонажей игроков.

Если Винчестер на складе и герои явно выигрывают битву, кто-то из оставшихся духов набрасывается на Джебедайю — он хоть и не может открыть секрет их природы, но не оправдал ожиданий. Возможно, его убивают при неожиданном нападении ещё в начале боя. Твари не пытаются его защитить, сейчас торговец для них лишь обуза, а на его место всегда можно найти кого-нибудь другого.

Если же Винчестер был в своём доме и *духи истощения* проиграли битву, один из них материализуется возле его постели и поглощает жизненные силы Джебедайи. К тому времени, когда отряд приходит его арестовывать, Винчестер являет собой иссушенный труп.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Перестрелка привлекает внимание маршала и его людей. Они прибудут после того, как с духами будет покончено и прикажут всем немедленно сложить оружие. Законники могут открыть огонь, если их спровоцировать. Охранники Винчестера, полагая (ошибочно), что маршал на их стороне, делают, как он говорит. Затем законник требует, чтобы ему объяснили происходящее.

Хотя ковбои и виновны во взломе с проникновением и, возможно, в убийстве, если кого-то из охранников подстрелили, всё же они раскрыли подлый заговор. Отряду не предъявляют никаких обвинений при условии, что они будут держать язык за зубами и пустят слух о том, что с Восточного побережья прислали дополнительные поставки продовольствия, чтобы помочь голодающим.

Нападения на продовольственные обозы сразу же прекратятся, а местные газеты обвинят людей Винчестера в убийстве возниц и краже товаров (агенты и рейнджеры могут предложить это объяснение маршалу в рамках своей деятельности по сокрытию сверхъестественного). Все сподручные Винчестера будут арестованы, осуждены и повешены как убийцы и их пособники.

Если герои ещё не возвращались в Драйвотер Крик, Маллинс и горожане сдержат свое слово о награде, когда те приедут. Они собрали отряду вознаграждение в $400 (всем, а не каждому) и обещают бесплатную комнату и питание в будущем — до недели в месяц. У благодарности всё ещё остались пределы.

rom_mik@mail.ru #9751

ПОХОДКА МЕРТВЕЦА

Уровень страха: 3 во время прибытия отряда, 4 после убийства

Чтобы это приключение прошло как следует, его желательно развернуть в регионе, где выращивают кукурузу (так что, если сможешь, постарайся не начинать его в пустыне).

Маленький городок Фейрчайлд лежит на пути нашего отряда. Это небольшое сельскохозяйственное пос еление, жители которого посвящают всё своё время возделыванию кукурузных полей. Примерно в миле от города, ещё не видя никаких зданий, ковбои замечают виселицу. У мертвеца к шее прикреплена деревянная табличка с одним словом: «**Убийца**». На теле видны первые признаки разложения. Успешно пройдя проверку лечения, ковбои понимают, что его повесили около недели назад. Покойник одет, но без сапог.

В нескольких сотнях ярдов дальше по дороге стоит деревянный знак с названием городка. Ниже на нём указана численность населения. Сначала там было написано 156, но снизу добавлялись, а потом перечёркивались новые цифры. Последняя из них 149. Все перечёркивания выглядят свежими. Успешная *проверка внимания* показывает, что исправления сделаны не более недели назад — приблизительно в тоже время, когда на виселице появилось тело.

В Фейрчайлде есть несколько заведений. Это маленькая церковь, небольшой салун (без танцовщиц), лавка с разными товарами, офис маршала (неполный рабочий день), кузница и на том всё. Если местным жителям нужно что-нибудь ещё, они едут в ближайший большой город. Предположим, это в нескольких днях пути, если только Маршал не поместит Фейрчайлд возле какого-то крупного поселения.

ПЕРВЫЕ РАССПРОСЫ

Чтобы добраться до города, нужно идти просёлочной дорогой, по обе стороны от которой шелестит кукуруза. Видны два чучела, охраняющих дозревающие початки, но нет ни следа людей, работающих в поле. Несколько местных жителей идут по улице, когда отряд въезжает в город, но они опускают головы и, развернувшись, уходят прочь. Успешная проверка внимания даст понять, что они чем-то напуганы.

Надеемся, сразу же после въезда в город любопытство заставит ковбоев поинтересоваться о висельнике и об уменьшении городского населения. Если не хватать и не расспрашивать людей прямо на улице, наиболее вероятные места, чтобы завязать разговор, это церковь (с преподобным Семуэлем Диксом) и салун (в котором сидят, склонившись над выпивкой, 2d6 завсегдатаев, а также владелец Генри Мактэвиш). Независимо от того, в какое из этих мест отправятся герои, они получат одну и ту же информацию.

На вопросы о теле последует такое объяснение:

«Бандит это. Он начал досаждать нам где-то с месяц назад: врывался верхом в город, брал наших женщин и наши товары, как будто они его собственность. Мы простые люди, мистер, не стрелки, так что терпели это так долго, как только могли. Ну и однажды он зашёл слишком далеко, убив человека. Маршал наконец-то должен

rom_mik@mail.ru #9751

был привлечь его к ответственности. Разбойника признали виновным и повесили в назидание остальным».

А вот сокращение численности города объясняют более зловеще:

«С тех самых пор, как вздёрнули того преступника, каждую ночь происходят убийства. Чудовищные убийства. Это ужас, страшный ужас! Мы больше не показываемся на улице после темноты. Маршал думает, что у того бандита были друзья, которые мстят нам. Считайте меня сумасшедшим, но я думаю, это какое-то большее зло, чем просто бандиты. Что-то потустороннее».

Настороженные и испуганные местные жители не хотят больше говорить об этом. На упоминание об отсутствии у висельника сапог горожанин удивлённо поднимет бровь. Насколько все помнят, бандит умер обутым.

МАРШАЛ ПИККЕНС

Через несколько минут после того, как ковбои закончили разговор с местными, появляется маршал (Байрон Пиккенс). Успешная проверка внимания даст понять, что хотя маршал и носит кобуру, он мало похож на человека, действительно знающего, как держать револьвер. Это неудивительно, ведь Пиккенс — простой фермер, выполняющий обязанности маршала, когда это необходимо. Он обращается с оружием не лучше приверженца Старых путей.

Маршал представляется и спрашивает о делах героев в городе. Затем Пиккенс интересуется, есть ли у них какой-нибудь реальный опыт в охоте на преступников. В случае положительного ответа он предлагает ковбоям краткосрочную работу — выследить того, кто (он никогда не скажет «что») терзает город, и привлечь его к ответственности. Он не так уж много может предложить, всего лишь по $ 5 каждому в день, бесплатное проживание и питание у кого-нибудь из горожан, пока ковбои в городе.

ЦЕРКОВЬ

Если отряд посетит церковь перед первым столкновением, пускай каждый из них пройдёт проверку внимания. В случае успеха они заметят груды свежей грязи вокруг некоторых могил, словно кто-то — или что-то — раз за разом рылось в них. Быстрый осмотр показывает, что все могилы были выкопаны за прошлую неделю, что видно по датам на крестах.

Это ложный след: на кладбище рылись волки (или другие местные падальщики), и это не имеет ничего общего с нашим приключением. Тем не менее, стрелки могут предположить, что здесь завелись ходячие мертвецы — не мешай им думать в этом направлении, Маршал.

ЕЩЁ ОДИН ЛОЖНЫЙ СЛЕД

Тело повешенного бандита также может вызвать подозрение. Конечно, он мертв, но это же Мистический Запад, амиго. Сжигание, расчленение, погребение, благословение или же проклятие трупа абсолютно никак не повлияют на дальнейшие события в этой истории. Тело преступника — это просто кусок гниющего мяса.

КРИК В НОЧИ

Будут ли ковбои ночью патрулировать или решат вздремнуть, они услышат крик. Проверка внимания выявляет его источник. Прибежав туда, ковбои увидят мужчину, лежащего возле уборной, его горло только что перерезали. Он мёртв, но смерть наступила совсем недавно. Стрелок, сделав успешную *проверку выслеживания,* замечает две пары следов — одни, очевидно, оставлены умершим, другие ведут к ближайшему кукурузному полю.

rom_mik@mail.ru #9751

Увы, сейчас *темно* (штраф –2) и, чтобы уверенно идти по следу, нужен источник света. К тому же кукуруза не вытоптана, что облегчило бы задачу. Ещё одна успешная *проверка выслеживания* приводит отряд к пугалу. Здесь следы обрываются, и земля становится значительно твёрже. Однако, отпечатки, похоже, заканчиваются возле чучела (ещё одна обманка).

Если стрелки бросятся к церкви (возможно, всё ещё думая о ходячих мертвецах), они обнаружат много рыхлого грунта. Волк рылся на одной из могил, когда его спугнул крик. Нет никаких следов того, что что-то выбралось наружу (гроб остаётся закрытым, если его выкопать). Герои, которые считают виновником происходящего висельника, тоже останутся разочарованными — он всё так же колышется на ветру, босой, и вокруг нет никаких следов, кроме тех, которые недавно оставили сами ковбои.

ПОДГОТОВКА ЗАПАДНИ

Очередное убийство очень сильно испугало горожан, так сильно, что они стараются не покидать дома без крайней необходимости. Однако это не остановит злоумышленника. Осмотр местности на мили вокруг займёт целый день и не даст ничего, кроме волчьих следов. Помимо этого отряд мало что может сделать, разве что поставить ловушку. Для западни нужна приманка — в данном случае, человек.

Никто из горожан не готов принести себя в жертву, так что эта роль достаётся кому-то из героев. Убийца не глуп, и если он увидит вооружённого человека, пусть даже одного, то не рискнёт нападать. Если герои не догадаются об этом, позволь им пройти проверку общедоступных знаний, чтобы прояснить ситуацию. Однако если оружие спрятать, то убийца может и купиться на уловку.

Маршала Пиккенса могут пригласить присоединиться к ночному бдению героев. Тот откажется, заявив, что от него никакого толку в настоящей драке, и он платит ковбоям за грязную работу. После того, как наступает ночь, Пиккенс запирается в своём офисе.

В целом, день проходит нормально, ведь все убийства случаются ночью. Под покровом темноты убийца снова выйдет на пустынные улицы.

ЗАСАДА

Нарисуй приблизительный план городка. Предположим около 20 домов в центре, где произошло большинство нападений. И пусть герои отметят, где стоит или прогуливается приманка и скрываются остальные.

Если ковбои не спрятались по-настоящему хорошо (на крышах, внутри домов, украдкой выглядывая из окон, или иным образом постарались оказаться не на виду), то убийца не клюнет. Однако если он не заметит засаду и увидит только одного человека, то подкрадывается для нападения. Он использует маскировку, чтобы подобраться как можно ближе, прежде чем сделать свой ход. Проверь, удалось ли ему застать жертву врасплох.

Стоит убийце попасть в поле зрения скрывающихся в засаде ковбоев, разреши им сделать *встречную проверку внимания* против его *маскировки* (d10, плюс *дикий кубик*). *Темно*, поэтому злоумышленник получает преимущество +2. В случае успеха стрелок видит фигуру, скользящую в тенях. Тот, кто заметил убийцу, сам решает, как действовать дальше. Если герой не прячется вместе с остальными, то может общаться с ними только криком. *Подъём* при *встречной проверке внимания* против *маскировки* убийцы позволит героям мельком увидеть лицо злоумышленника — это маршал Пиккенс!

Если наблюдатель стреляет и промахивается или обнаруживает себя, не вступив при этом в схватку с Пиккенсом, тот скрывается в ночи. Стоит ему отбежать более чем на 24 клетки от любого здания, считай, он скрылся

rom_mik@mail.ru #9751

в кукурузных полях и не может быть обнаружен. Если же его втянуть в схватку, то жажда крови берёт над Пиккенсом верх, и он дерётся до смерти. К слову, если маршал был обнаружен и сбежал, его нельзя будет найти в городе на следующий день, но он вернётся под покровом темноты, чтобы снова убивать.

ОДЕРЖИМЫЙ ПИККЕНС

Пиккенс в нормальном состоянии имеет характеристики горожанина и вооружён кольтом «Драгун» одиночного действия. Одержимый Пиккенс не пытается использовать револьвер, предпочитая ему нож «Боуи». Пиккенс хранит нож под кроватью и, только будучи одержимым, знает о его существовании.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d10, выносливость d10.

Навыки: драка d10, запугивание d10, внимание d6, стрельба d8, маскировка d10.

Харизма -6; выдержка: 5; **шаг:** 6; **защита:** 7; **стойкость:** 9.

Изъяны: жажда крови, дурной характер.

Черты: крепкий орешек, защита от сверхъестественного+, боевая ярость+, круговой удар+, несгибаемый+, хладнокровие, мастер боевых искусств, беспощадный, стремительный, быстрая реакция, именное оружие (нож «Боуи»).

Снаряжение: нож «Боуи» (сила+d4+1, ББ 1).

ПРОКЛЯТЫЕ САПОГИ

Любой персонаж, находящийся в 3 клетках и ближе от Пиккенса, может делать *проверку внимания* (– 2) каждый раунд в качестве свободного действия. В случае *успеха* ковбои замечают, что сапоги Пиккенса ему откровенно велики. Это довольно очевидный намёк на то, что всё может быть не таким, как кажется. Пиккенс не носил эти сапоги раньше, когда герои встречались с ним (вот почему никто ничего не заметил) — он надевает их только ночью.

Так что же происходит? Маршал Пиккенс, как и остальные местные жители, небогат. Чёрт, никто из них не добился особого успеха в жизни, хотя они живут честно. После того, как бандита повесили, Пиккенс выбрался из города и украл его довольно неплохие сапоги. К несчастью, это позволило духу разбойника овладеть маршалом. Днём он оставался неуклюжим неудачником, но ночью превращался в смертельную машину для убийств.

Обрати внимание, психическое состояние Пиккенса никак не изменится, если просто заставить его разуться. Только на рассвете (когда дух вынужден отказаться от контроля) или если сжечь сапоги до этого времени, маршал освобождается от одержимости.

Смерть Пиккенса остановит череду убийств, но не устранит источник проблемы. Горожане будут не очень-то довольны результатом (на самом деле, они потрясены до глубины души), но, по крайней мере, убийцу настигла своего рода расплата. Если ковбои сложат два и два и захватят Пиккенса живьём, тот до рассвета останется одержим неистовой жаждой крови.

Позже на допросе Пиккенс подтверждает, что стащил сапоги с тела висельника, чтобы заменить свои, совсем износившиеся. Однако по какой-то непонятной ему самому причине маршал никогда не надевал те сапоги со времени примерки, по крайней мере, он не помнит об этом. Пиккенс не представляет, как сапоги оказались у него на ногах.

Уничтожение сапог (сожжение подойдёт) обрекает тёмный дух разбойника на то загробное существование, которое он заслужил. Если сапоги не уничтожить, то смерти не прекратятся, дух всё ещё в Пиккенсе и он продолжит убивать ночь за ночью, если представится такая возможность.

rom_mik@mail.ru #9751

САПОГИ УБИЙЦЫ

В случае если герой решит поносить проклятые сапоги, он должен проходить встречную проверку характера против *характера* бандита (d10 и *дикий кубик*) каждый раз, как только обувает их (или каждые 24 часа, если никогда их не снимает).

При *провале* персонаж попадёт во власть злого духа разбойника. Каждую ночь жертва надевает сапоги, после чего получает черты и изъяны, указанные в описании одержимого Пиккенса (а также сохраняя свои собственные) и увеличивает значения *характера, силы и выносливости* на одну игральную кость (до максимума d12+2). Он также пытается совершить одно убийство каждую ночь, и это плохая новость для его товарищей, если они одни. Чтобы снять проклятие, сапоги нужно уничтожить или дать поносить кому-нибудь ещё.

Дух получает полный контроль над своим хозяином только в период от захода солнца до рассвета. Не желая выдать себя, дух каждый раз после совершения убийства заставляет хозяина почистить одежду, убрав доказательства причастности к преступлению, а затем вернуться в постель и забыть всё, что произошло.

Сапоги могут делать одержимым только одного человека одновременно. Пока владелец не провалит *проверку характера*, предыдущая жертва остаётся одержимой, хотя без сапог, дающих дополнительные силы, и не впадает в убийственное безумие.

rom_mik@mail.ru #9751

СКЛОЧНЫЙ ГОРОДИШКО

Уровень страха 3

Для путешествующих ковбоев городок Дентон — всего лишь очередная остановка в пути — место, где можно перекусить, поспать в удобной кровати, а потом выкинуть его из головы и ехать дальше. Войдя в салун, герои понимают, что здесь что-то не так: все смотрят на них неприязненно. Любая провокация (от чрезмерной вежливости и слишком громкого приветствия до сарказма и комментария «какие дружелюбные люди») вызовет кулачную драку, а та непременно перерастёт во всеобщую потасовку. Если никто из членов отряда не выхватит оружие, местные ограничатся кулаками, ногами, палками, бутылками и стульями.

Горожане имеют *характеристики*, делающие драку весёлой, но не смертельной. Они злы, а не помешались. Персонажи новички могут помериться силами с обычными горожанами, закалённые ковбои — подраться с местными, имеющими *характеристики* бандитов, а группа *ветеранов* и высшего *ранга* может принять вызов и обменяться ударами с несколькими жителями города с *характеристиками* солдат-ветеранов при поддержке бандитов.

Злобные буяны (по 2 на героя): имеют *характеристики* горожан, бандитов или солдат-ветеранов из «Deadlands: Книга Маршала».

Не все местные завсегдатаи нападают на отряд — после начала драки каждый сам за себя (только не думай, что дамы останутся в стороне от веселья). Если игроки пожелают, дай им под управление нескольких *союзников*, они помогут вывести из драки остальных. Целью столкновения должен быть беспорядок, а не кровавая баня.

Драка сворачивается сразу же, как только персонажи побеждают всех противников, если какому-нибудь герою задали хорошую трёпку (когда он получает третье *ранение*) или же если кто-то погиб. Потасовку заканчивает не скулёж и стоны, а выстрел. В данном случае, это пистолет маршала, вошедшего в салун.

Маршал призывает всех успокоиться, подкрепив свои слова несколькими выстрелами. Затем он спрашивает, кто начал заварушку. Горожане, все как один, указывают на героев. После этого маршал просит (не приказывает) их следовать за ним. Ели они начнут упираться и спорить, он говорит:

> *«Прямо сейчас у вас нет проблем. На самом деле, вы, возможно, могли бы нам помочь. Но если вы и дальше будете стоять тут и трепать языком, я сам нашпигую вас свинцом».*

БЕДСТВИЕ ГОРОЖАН

Маршал идёт по улице к своему офису, пинком распахивает дверь и, плюхнувшись в кресло, хватает бутылку виски. Он делает большой глоток, затем передаёт бутылку ковбоям.

«Присаживайтесь, выпейте и закройте рты, пока я говорю. Люди здесь малость нервные сейчас. Чёрт, большинство из нас нормально не спало уже много недель из-за этого адского гудения по ночам. Все на взводе — мы уже похоронили дюжину людей застреленными или зарезанными. Проклятье, драка была даже на похоронах старика Паркера на прошлой неделе. Вот вам сделка. Или вы поможете нам и найдёте источник шума, или немедленно

rom_mik@mail.ru #9751

покинете город для вашей же безопасности».

Обсуждать вознаграждение неразумно, маршал почти так же на взводе, как и остальные. Если спросить, он предлагает ровно $ 100. Попытки надавить на него, чтобы повысить оплату, обернутся соревнованием по стрельбе, разве что удастся успокоить законника, успешно пройдя *проверку убеждения*. Разрешена только одна проверка, хотя она может быть совместной. Даже после этого последним предложением маршала остаются сто долларов.

Маршал Бебкок: имеет характеристики стрелка-ветерана в «Deadlands: Книга Маршала».

КОГДА МОНГО НЕ СПИТ, МОНГО ЗЛИТСЯ

Если герои решат остаться в городке и вздремнуть, они обнаружат, что заснуть почти невозможно. Дентон в настоящее время страдает от стрекотача (смотри ниже).

ИСТОЧНИК ШУМА

Чтобы обнаружить стрекотача, для ннужно, чтобы он начал издавать звуки. К счастью, этого придётся ждать недолго. Днём и ночью проклятая тварь издаёт брачные призывы через случайные промежутки времени, не давая никому уснуть. Отслеживание источника звука требует *проверки внимания* с модификатором –2 (не повезло ковбоям с глухотой). В случае успеха, герои выходят из городка.

Через милю или около того поиски приводят их на холмистую местность. Похоже, что звук идёт из пещеры (которая отвратительным образом усиливает его громкость). В конце короткого тоннеля стоит небольшая металлическая клетка, где и сидит стрекотач. А поскольку всем известно, что насекомые не запирают себя в клетках, очевидно, кто-то его туда посадил.

rom_mik@mail.ru #9751

У этого кого-то есть приспешники и они присматривают за пещерой. Когда отряд выходит из тоннеля, наёмники показываются из укрытия. Они осторожно подбираются, желая позаботиться, чтобы любопытные герои никому не рассказали о находке. Наёмники выходят на поле боя в следующий раунд после отряда. Если герои не выставили часового, пусть совершат проверку — возможно, их застали врасплох.

Наёмники (6): имеют характеристики стрелков из «Deadlands: Книга Маршала». Они вооружены револьверами двойного действия Кольтами «Молния» *(12/24/48; 2d6; Ск. 1; обойма 6; ББ 1)*, у двоих есть винчестеры «76 *(24/48/96; 2d8; Ск. 1; Обойма 15; ББ 2)*, ещё один вооружён револьверной винтовкой Кольта *(12/24/48; 1–3d6; Ск. 1; обойма 5; +2 к стрельбе, мин. сила d6)*. Все они заткнули уши воском.

Стрекотач (1): смотри «Deadlands: Книга Маршала».

Победив всех стрелков и убив стрекотача, герои завершат приключение, но это не решит проблемы Дентона. Всё вернётся к нормальному состоянию на неделю, но затем новый стрекотач появится в пещере, опять истязая местных жителей. Чтобы добраться до настоящего злодея, нужно допросить одного из наёмников. При успешной *встречной проверке запугивания* против Ш бандита, ковбой заставит громилу расколоться.

> *«Нас нанял хозяин ранчо по имени Клинт Купер. Он живёт возле Ред Рок, в десяти милях отсюда. Мы не знаем, что он задумал, мистер. Нам просто платили, чтобы мы присматривали за пещерой, клянусь!»*

КЛИНТ КУПЕР

До ранчо Купера можно добраться без затруднений. Он меняет охрану где-то раз в неделю и не ожидает своих головорезов ещё три дня, так что вряд ли будет знать о приближении героев. Купер будет во дворе с тремя из своих парней, когда к нему приедут наши стрелки.

Можно сблефовать и потребовать разговора с глазу на глаз, это сработает, если сделать вид, что ковбои ищут работу. В противном случае, необходимо успешно пройти *встречную проверку убеждения* против *смекалки* (d8) Купера, чтобы обмануть его. Если проверка провалилась, хозяин ранчо настаивает, чтобы разговор проходил при всех. Его наёмники остаются, небрежно держа руки на рукоятках револьверов.

Клинт Купер: *дикая карта*. Имеет *характеристики* ангела-хранителя из «Deadlands: Книга Маршала».

Наёмники (3): имеют *характеристики* стрелка из «Deadlands: Книга Маршала». Двое вооружены револьверами двойного действия Кольт «Молния» *(12/24/48; 2d6; Ск. 1; обойма 6; ББ 1)* и один винчестером «76 *(24/48/96; 2d8; Ск. 1; обойма 15; ББ 2)*.

Если разговор проходит во дворе, Купер просто посмеётся над ковбоями и велит им убираться с его земли, пока их не застрелили за угон скота. Клинт знает, что болтовни допрошенных наёмников недостаточно для судебных обвинений. К тому же у него достаточно денег, чтобы пресечь подобные попытки.

А вот при разговоре в доме, когда стрелки откроют настоящую цель визита, Купер будет куда более склонен к сделке. Он начинает с предложения в $500 за то, что ковбои уйдут и навсегда забудут про Дентон. Купер согласится дать максимум $750, но только когда поймёт, что положение у него отчаянное.

Если эта взятка не заинтересует ковбоев, Клинт предложит им небольшую долю (5%) от золотой шахты. Рудник на самом деле пока ещё не открыт и не работает, но работы начнутся, как только жители Дентона перемрут или уберутся прочь. Да, он нашёл золото

rom_mik@mail.ru #9751

в окрестных холмах и не имеет ни малейшего желания делиться с поселенцами.

Его последнее предложение, возможно, не то, что хотели бы герои: он неохотно соглашается ответить за свои поступки и просит привести сюда маршала. Ковбои должны быть готовы к какой-то ловушке, ведь так и происходит! На обратном пути в город Купер и трое его парней нападают на отряд.

На самом деле, это приключение может закончиться по-разному. Герои примут взятку и покинут город или же уедут с ранчо, не узнав ничего полезного, чтобы пробраться туда позже и найти доказательства (в сейфе хранятся документы об открытии золотого рудника). Если ковбои не окажутся людьми, далёкими от порядочности, в какой-том момент всё, скорее всего, сведётся к смертельному противостоянию.

СЧАСТЛИВЫЙ КОНЕЦ

После того, как с Купером будет покончено и угроза появления других стрекотачей исчезнет, жители Дентона станут потихоньку приходить в себя и возвращаться к нормальной жизни — те из них, кто пережил это суровое испытание, конечно. Маршал расплачивается, как и договаривались.

Что касается золота, горожане, если рассказать им всё без утайки, предоставляют отряду 10% дохода за первый год в качестве вознаграждения. Максимум их можно уговорить (при успешной *проверке убеждения*) на 10% дохода за первые два года. Если у вас нет серьёзной причины для ограничения средств героев, то это даст отряду (но не каждому его члену) эквивалент *черты богатство* (10% дохода за год) или *богатство+* (10% дохода за два года) в течение всего срока их сделки.

Сохранить золото в секрете и начать разработку шахты по-тихому будет очень трудно. Дентонцы, конечно, простоваты, но не прохлопают ушами шахту у себя под носом. Они захотят себе изрядную долю, ведь холмы находятся в законных границах города.

rom_mik@mail.ru #9751

БЫСТРЫЕ ПЕРЕСТРЕЛКИ

Здесь представлено несколько случайных столкновений, которые Маршал может обрушить на свой отряд. В описаниях нет обилия деталей, как нет и правильных или неправильных решений. Просто странные происшествия, которые дадут ковбоям пищу для размышлений во время долгого пути или, по твоему желанию, Маршал, могут стать зацепками для твоих собственных историй.

Выбери приключение наугад или вытяни карту из колоды, когда тебе захочется использовать в игре одно из этих столкновений. Если попался джокер, вытяни ещё две карты и начинай эти сюжеты одновременно или же запусти их сразу один за другим. Жутковатый денёк выпадет ковбоям!

Не вводи эти происшествия в каждое путешествие. Они служат для того, чтобы разнообразить долгую дорогу, а не нарушить текущую историю или увести отряд в сторону от запланированного сюжета.

ДВОЙКА: ПОЛНАЯ СУМКА ДЕНЕГ

На дороге лежит кожаная сумка, вокруг рассыпаны серебряные доллары. На ней нет никаких нашивок, определяющих её владельца. Кроме того, неизвестна точная ценность находки. Стоимость монет может быть такой, какой пожелает Маршал, хотя 2d10x10$ вполне подходящее значение.

Выпала ли сумка из фургона или дилижанса? Может, эти монеты — противозаконная добыча какого-нибудь бандита, который станет выслеживать отряд, чтобы вернуть своё серебро? Или эта добыча проклята? А что, если это приманка? Или, может быть, это просто удачная находка, а отряд зря выдумывает себе разнообразные кары, которые постигнут героев, решивших присвоить трофей?

ТРОЙКА: К ОРУЖИЮ!

Поздно ночью одинокий стрелок-часовой краем глаза замечает таинственную фигуру. Незнакомец внезапно кричит: «К оружию!» Используй карты инициативы и начинай однораундовый бой. Ковбоя не застали врасплох, ведь он уже увидел фигуру (к тому же опытный часовой всегда держит оружие под рукой).

В конце первого раунда боя стрелявший исчезает. Обыскав местность при дневном свете, герои находят неглубокую могилу, а в ней скелет. Вероятной причиной смерти послужило пулевое ранение. Пуля застряла в задней части черепа. За поясом у трупа торчит кольт «Миротворец» одиночного действия с перламутровым голубем на рукоятке.

Кем был этот неизвестный стрелок? Кто застрелил и похоронил его? Пытался ли призрак по какой-то причине дать знать ковбоям о своей могиле? Может ли револьвер быть реликвией или он проклят? Что предпримет убийца, если увидит персонажа, вооружённого этим пистолетом?

ЧЕТВЁРКА: ОТПАЛА ПОДКОВА

У одной из лошадей ковбоев отвалилась подкова, вынудив отряд отправиться к ближайшему городу, чтобы найти кузнеца. Несколько дней спустя несчастье повторяется с той же клячей. Так продолжается с месяц. Без подковы лошадь идёт половинным *шагом* (и бежит тоже на половину результата, выпавшего

rom_mik@mail.ru #9751

на игральной кости), а *проверка верховой езды* проходит со штрафом –2, так как животное двигается неровно, боясь поранить неподкованное копыто.

Это некачественная работа кузнеца? А вдруг лошадь проклята или одержима? Отпадают ли подковы в одно и тоже время (скажем, на закате или в полдень)? Что случится, если стрелок купит новую лошадь? Может ли хороший конь неожиданно превратиться в дешёвую клячу?

Вместо того чтобы потерять подкову, лошадь может страдать от подобных проблем с седельной сбруей. На шаг это не влияет, но герой может упасть с лошади, когда вдруг лопнет подпруга. Единица при проверке верховой езды обозначает автоматический провал: седло, например, соскользнуло, вызвав падение всадника. Или, может быть, проблемы вызвала седельная колючка (см. «Deadlands: Книга Маршала»).

ПЯТЁРКА: ЧЁРТОВЫ ВОРЫ

Один из членов отряда начинает терять разные мелочи. Возможно, пропадут несколько монет или патронов, вдруг закончатся запасы продовольствия. Немного паранойи никому не повредит, особенно на Таинственном Западе, где действительно случаются странные вещи.

Виноват ли кто-то из других членов отряда (или персонаж ведущего)? Возможно, это работа призрака-невидимки, который пытается привлечь внимание героев? Или у ковбоя уже крыша едет от жары?

rom_mik@mail.ru #9751

ШЕСТЁРКА: ЭТО ЗНАК?

Голубь, вспорхнув из соседних кустов или деревьев, летит в сторону случайно выбранного героя — и вдруг камнем падает прямо к его ногам. Птица мертва, хотя и не имеет каких-либо видимых повреждений. Если рядом есть персонаж ведущего, он бормочет что-то о плохом предзнаменовании.

Голубь умер естественной смертью, и присутствие стрелка там было просто совпадением. Конечно, он этого не знает. Если во время следующих нескольких игровых встреч ковбою не повезёт (случайно) с какой-нибудь проверкой, он и впрямь может поверить, что вступил в череду неудач и станет искать лекарство от несуществующей проблемы.

СЕМЁРКА: НА ВКУС КАК ГРЯЗЬ

Ах, еда! После долгого дня пути ковбои устраиваются, чтобы перехватить чего-нибудь горячего. Для одного из героев, однако, пища не так хороша, как он надеялся — вся его еда имеет привкус пепла. Если другие попробуют его блюдо, им оно покажется нормальным.

Как всегда, нет какого-то чёткого объяснения — это просто странное явление. Конечно, ковбой может так не считать. А не знак ли это, что он вскоре станет меченым? Может, он захворал, или же дорожная пыль оставила неприятный привкус у него во рту.

ВОСЬМЁРКА: ЖИТЬ ОСТАЛОСЬ ОДНУ НЕДЕЛЮ

Возле небольшого городка есть кладбище, которое ковбоям нужно миновать, чтобы добраться до поселения. Проезжая по кладбищу, один из них (выбранный случайным образом) замечает могильную табличку с точно таким же, как у него именем над открытой могилой. Намного хуже то, что дата смерти, написанная на табличке, наступит ровно через неделю! Горожане ничего не знают о могиле, утверждая, что её не было вчера, когда они хоронили одного из стариков.

Действительно ли это предупреждение о надвигающейся гибели? Вдруг отряд нажил себе врага, который планирует заполнить эту могилу в указанное время или же просто хочет напугать стрелков? Можно ли найти какое-нибудь хоть и причудливое, но рациональное объяснение появлению этой таблички?

ДЕВЯТКА: ДОППЕЛЬГАНГЕР

Войдя в салун, один из ковбоев натыкается на тамошнюю девку (Дорис), и та сразу же бросается ему на шею. Местные всегда уважительно добавляют «мистер» перед его фамилией (например, мистер Джонс) и очень вежливы. Вдобавок, ему ставят бесплатную выпивку в баре, и вроде бы для него специально приготовлена комната.

Местные пропускают мимо ушей или принимают за шутку любые вопросы вроде «Кто я по-твоему?» или «Чем я занимаюсь?» и никогда не дают на них прямых ответов. Особенности манер и одежды не принимаются во внимание, а если какие-то расхождения с двойником всплывают, окружающие произносят нечто в духе: «Это часть вашей работы».

На Мистическом Западе есть несколько тварей, способных выдавать себя за людей, но обычно им для этого нужно сначала убить человека. Может, это какое-то новое создание? Также случаются причудливые совпадения, когда два человека по иронии судьбы очень похожи внешне и имеют схожие имена. Не тот ли это случай? Даже если двойник — человек, его боятся или уважают? Чем он зарабатывает на жизнь? Что грозит стрелку, если «близнец» узнает, как герой использовал преимущества его имени (и его девушку) будучи в городе?

rom_mik@mail.ru #9751

ДЕСЯТКА: СТРАННЫЕ СНЫ

Ковбой страдает от череды странных снов. В этих снах больше символов, чем связных событий; это видения об орле с золотыми когтями, возвышающихся скалах, тёмных шахтах с мерцающими отблесками золота и большом молоте. Следующее поселение, которое попадается на пути отряда, называется Орлиный Утёс! Конечно же, здесь есть золотой рудник, хотя он закрылся несколько лет назад, когда старатели начали рассказывать о странных происшествиях.

Привела ли персонажа в этот городок какая-то сущность и с какой целью? Что скрывается в заброшенной шахте? Что означает молот? Может, герой просто слишком много пытается вытянуть из своих беспокойных снов?

Маршал, у которого есть запланированное приключение, может изменить знаки из сна, чтобы они соответствовали подробностям его истории. Таким образом он создаст более сильную связь с сюжетной линией, дав заодно стрелку пищу для размышлений, в то время как его сон будет медленно переходить в реальность.

ВАЛЕТ: ...КЭССИ?

Лающий пёс привлекает внимание ковбоев. На вид это обычная собака. Она продолжает гавкать, отбегая в сторону и возвращаясь назад. Тут и дурак поймёт: пёс хочет, чтобы отряд пошёл за ним.

В случае если герои последуют за собакой, она приведёт их к глубокому провалу. Со дна ямы (60 футов) доносится детский голос. Ребёнок (Томми) говорит, что земля разверзлась прямо у него под ногами, и он провалился. Он сломал ногу и не может выбраться.

Это обычное дело, когда верный пёс спасает хозяина? Что, если Томми упал в яму несколько лет назад, и его так и не нашли? Спустившись, герои увидят скелет со сломанной ногой, хотя они и разговаривали с ребёнком. Или, может быть, Томми жив, но после спасения рассказывает, что его пёс умер в прошлом году. Что делать, если кости Томми погрызены или на дне ямы есть тоннель, ведущий во тьму?

В нескольких милях отсюда есть ранчо. Это дом Томми. Независимо от того, доставит ли отряд живого мальчика или только его кости для погребения, родители Томми будут благодарны ковбоям.

ДАМА: ИСПУГ

Одна из лошадей отряда внезапно встаёт на дыбы и скачет прочь. Несчастный всадник должен пройти проверку верховой езды, чтобы остаться в седле. При успехе он должен продолжать проходить встречную проверку верховой езды против характера лошади каждый раунд. В случае успеха ковбой усмиряет лошадь. Провал значит, что животное продолжит убегать.

Возможно, лошадь испугалась гремучей змеи или койота, или же наступила на колючку. Опять же, есть шансы, что животное почувствовало что-то намного более страшное. Может, кляча невольно спасла своего всадника от засады? Или наоборот, какая-то невидимая сущность использовала силу куклы (или другую подобную способность контроля сознания), чтобы заманить всадника в ловушку.

КОРОЛЬ: НЕВИДИМЫЙ ПРЕСЛЕДОВАТЕЛЬ

Дикий Запад — это бескрайнее место, сотни миль безлюдного пространства до самого горизонта во всех направлениях. Так почему же ковбоя не покидает чувство, что кто-то — или что-то — прячется неподалёку, прямо за его спиной? Он

rom_mik@mail.ru #9751

оборачивается — там никого, но странное чувство слежки не проходит.

Через неделю или около того это ощущение становится сильнее: не насколько, чтобы отвлечь во время боя, но в другое время стрелок почти чувствует горячее дыхание на своей шее. В другой раз, бреясь, он мельком замечает кого-то в зеркале (или другой отражающей поверхности) прямо за собой. Может быть, это старый враг, который, как стрелок был уверен, уже давно кормит червей, или кто-то совершенно незнакомый. Опять же, обернувшись, ковбой никого не увидит.

Когда стрелок возвращается к бритью, зеркало вдруг трескается. Трещины, по крайней мере, для ковбоя, складываются в слово «Умри!» Затем стекло осыпается с зеркала, уничтожая эту надпись, перед тем, как кто-то ещё смог бы её увидеть. Странное ощущение слежки проходит и не возвращается. Стрелки, использующие в качестве зеркала поверхность воды, пугаются, когда по воде идёт рябь, как от упавшего камня. Рябь быстро искажается, чтобы сформировать то же слово.

ТУЗ: ТИК, ТИК..

В идеале, это событие должно случиться за несколько дней до боевого столкновения, которое запланирует Маршал.

Пусть некоторые люди могут определить время по положению солнца, большинство всё же предпочитает использовать часы. Всякий раз, когда случайно выбранный ковбой проверяет время, его часы показывают без одной минуты полдень, независимо от того, который час. Часы по-прежнему тикают, но стрелки не двигаются.

Чтобы хорошо прочистить и проверить механизм, нужен один час и проверка ремонта. Как ни странно, всё, кажется, работает. Герой может правильно перевести стрелки, но они опять будут показывать без минуты полдень, когда он в следующий раз взглянет на часы. Это продолжается до следующего боя (лучше даже до следующей дуэли), после чего часы снова работают нормально.

Предсказывали ли часы предстоящий бой? Или внутрь попал песок, что и привело к сбоям в работе? Возможно, в этом устройстве поселился гремлин?

rom_mik@mail.ru #9751

Потёртое седло

Автор: Пол «Wiggy» Уэйд-Уильямс.
Дополнительные материалы: Мэттью Каттер, Пётр Корис.
Бренд-менеджер «Deadlands»: Мэттью Каттер.
Арт-директор: Аарон Эйсивидо.
Графический дизайн: Аарон Эйсивидо, Саймон Лукас, Александр Ермаков.
Иллюстрации: Мишель Апис, Аарон Бойд, Стив Эллис, Шайенн Райт, Пол Герберт, Роберт Хамбл, Крис Кутча, Уильям О'Коннор, Эллим Сирак, Пит Вентерс, Билл Вулф.
Правила Savage Worlds: Шейн Лэси Хенсли.

Перевод: Анатолий Кияшко.
Редактор: Алексей Мун.
Ответственный редактор: Анастасия Гастева.
Корректор: Андрей Ямщинский.
Вёрстка: Илья Козубовский.

Издатель ООО «Студия 101»,
mailbox@studio101.ru,
www.studio101.ru.

rom_mik@mail.ru #9751